АДОЛЬФ МЕЙЕР

Новая Школа

по правилам академического фехтования на рапирах

НОВАЯ ШКОЛА

по правилам академического

ФЕХТОВАНИЯ НА РАПИРАХ

от мастера фехтования Адольфа Мейера,
руководителя немецко-итальянской школы
фехтования в Любеке. Член общества немецких
университетских мастеров фехтования.

С титульным изображением и 45 рисунками в тексте.

Адольф Мейер

«Новая школа по правилам академического фехтования»

Язык оригинала:
немецкий

Переводчики:
Ирина Лопатюк,
Римма Гехт,
Алена Меревская

Адольф Мейер

Новая школа по правилам академического фехтования — Днепр: Середняк Т. К., 2018, — 71 с.

ISBN 978-617-7599-88-2

Данная книга является культурным наследием Германии освещающем Мензурное фехтование. Была издана в 1906 году и сразу же проникла во все Немецкие студенческие фехтовальные корпуса. Уникальна она еще введу того, что впервые была переведена на русский язык научными сотрудниками НИИ "Исследования мировых воинских традиций и криминалистических исследований применения оружия" под руководством Ph.D. Мальцева Олега Викторовича.

Книга представляет собой культурный памятник и описывает:

1. Основные принципы мензурного фехтования
2. Инструменты для мензурного фехтования
3. Удары и позиции в фехтование.
4. Сравнение «Старой школы» и «Новой школы»
5. Свод правил и норм студенческого мензурного фехтования

Книга будет интересна: антропологом, этнограф, историкам, и тем, кто интересуется воинским искусство

© *Адольф Мейер* 2018

К СОДЕРЖАНИЮ

В конце 19 и первой четверти 20-х веков появилось различное количество учебников об академическом фехтование. Примерно в 1880 году увеличилось количество мензур и на обучение фехтованию оставалось мало времени. Одновременно с этим искусство фехтования с тщательно выполненными атаками и парадами отодвинулось на задний план. При оценки Мензурного фехтования, главную роль играло внезапность нанесения удара, при этом стойка без движения и так же неподвижна при прижимание ударов. Качество фехтования начало страдать.

В 1884 году по инициативе мастера фехтования Роберата Грюненкли из Гётенгена, который являлся мастером фехтования в различных школа и университетах, предложил обсудить уровень всеобщего фехтования и объединиться. Таким образом, в 1884 году был создан «Союз мастеров фехтования университета», который существует и по сей день под названием *«Ассоциация немецких мастеров фехтования».*

Основная цель этой ассоциации, это сохранение и продвижение фехтовального искусства по общей методике во всех немецких университетах и частных школах фехтования. Уже тогда существовали учебники по студенческому фехтованию, такие как:
«Инструкция по искусству фехтования, по нанесении скрытых и крутых выпадов» написанная мастером фехтования из Фрайбурского университета Иоханом Баптист Эшером выпущенная в 1833 году. А так же, «Немецкая ПаукБух» написанная мастером фехтования из университета Ена, Фридрихом Августом Вильгельмом Людвигом Ру, которая была выпущена в 1857 году, и повторно в 1867. Эти учебники были устаревшими. И в 1885 году появилось
два новых учебника, а именно, мастера фехтования Лейпцеского университета Людвига Цезаря Ру, сына Ру. Он написал книгу «Искусство нанесения ударов в фехтование. Инструкция к изучению ударов в фехтовании, из скрытых и крутых выпадов с академическими комментариями». И книга учителя фехтования из Хайдельберга Фридриха Шульце «Искусство фехтования тупой рапирой с кольцевой гардой». В 1889 году Шульц выпускает книгу «Искусство фехтования саблей».

Хотя в названых учебниках и была инструкция о современном фехтование, «Ассоциация мастеров фехтования» решила разработать новую, собственную школу с ударами фехтования. После многочисленных разногласий такая книга появилась в 1887 году под название «Немецкая школа фехтования. Удары рапирой с чашеобразной гардой и рапирой с кольцевой гардой», второй раз она была выпущена в 1901 году, а третий и последний - 1925-26 году.

В 1906 году выходит книга «Немецкая школа фехтования саблей», которая в 1925-26 году под издательством «Верлаг и Уэбер» из Лейпцег, была выпущена в одной книги с «Школа фехтовальных ударов, как академическая школа фехтования».

В 1894 году появляется книга «Краткое руководство к фехтованию на рапирах» (Издательство «Филлипа Реклам-младшего» из Лейпцег), авторы Йозов Шмид Каварзик и Ганс Куфаль. Эту книгу еще называли «Книжечкой фехтовальщика». Шмид Каварчик и Куфаль не были мастерами фехтования, они были опытными любителями и в свободное от работы время преподавали в Венском фехтовальном клубе «Хаудеген».

Так же, упомянем здесь еще один новый учебник о фехтование на рапирах, автор Альбин Ангерер «Инструкция к фехтованию на рапирах с кольцевой гардой» (1961 год, Вюрцбург), последующий выпуск был в 1979 году. Книга Увэ Венса «Школа фехтования рапирой» и книга Гера Хуны и Гюнтера Рупа «Школа фехтования. Для фехтования рапирой».

Видим, что раньше мастера фехтования были с воинским духом, многократно члены «Ассоциации немецких фехтовальщиков» именно фехтованием решали свои разногласия во мнениях.

Руководитель немецко-итальянской школы фехтования Любек, мастер фехтования Адольф Мейер в 1906 году выпускает свою книгу «Новая школа по правилам академического фехтования рапирой». Еще раз она была выпущена в 1911 году (Издательство «Рэйда и Шунки»). Действительно ли оправдывает себя название «Новая школа» или нет, мы оставим без ответа.

«Ассоциация немецких фехтовальщиков» в 1887 году так же, представляет книгу «Новое Мензурное фехтование». Новым в книги Мейера являются методические примечания, которые важны как для учителя так и для ученика.
Это очень ясно построенное и легко читаемая сочинение, которое и в наши дни очень легко можно использовать для обучения фехтованию. К сожалению, эта книга стала антиквариатом и ее на сегодняшний день стало очень трудно достать.

Данная книга которую мы представляем, не изменилась по своему содержанию, теперь она в новом печатном виде и ее легко достать.
За что, спасибо большое данному издательству от всех студентов с оружием.

Доктор юридических наук Петр Хаузер,
адвокат, член корпуса Цезария Мюнхен,
член Тигуриния Цюрих.

«Я надеюсь, что пока существуют студенческие немецкие корпуса, дух, который будет поддерживаться в этих корпусах и распространяться за счет силы и мужество, будет оставаться. И что вы во все времена с радостью будите брать рапиру в руки. Наши мензуры непонятны большинству из публики, но это недолжно нас ввести в заблуждение. Вы – те, кто были студентами корпусов, такие же как я. Мы знаем это лучше. Как в средние века за счет турниров, мужество и сила мужчины увеличивалась, то таким же образом за счет духа и жизни в корпусах будет увеличиваться градус твердости, который позже пригодиться в большой жизни. И он будет существовать так долго, пока существуют немецкие университеты».

Вельгейм II
(по прибытию в спортивный клуб «Бона»,
май 1891 год)

ВСТУПЛЕНИЕ

Братья – вперед!
Пусть звучит это от дома к дому!
Если ваши действия на благо отечества,
то верный клинок под рукой!

Хоть и прошли времена, когда каждый свободный немецкий мужчина носил меч, но тем не менее пристрастие к благородному оружие в наших народах не угасало. Верной обителью рыцарского фехтовального искусства были и остаются по сегодняшний день университеты. К сожалению используемое студентами оружие уже не то.

До тридцатилетней войны в отважном бою скрещивали шпаги, которые использовались для ударов и уколов. Затем звенели треугольные клинки шпаг, с которыми до середины прошлого века некоторые еще фехтовали. Сейчас во всех немецких высших заведениях используются сабли и рапиры. Но, тем не менее рапира считается основным оружием, и ее звук до сих пор слышен в мужественных руках во время мензурных фехтований. Хотя в целом, виды фехтования зависят от определенного оружия, но наша академическая молодёжь предпочитает фехтование на рапирах. Это вызвано особенностью использования, которое постепенно стало национализироваться разнообразными определениями, и с годами появляться в студенческих организациях. Таким образом, со временем появился такой способ фехтования, который по многим пунктам очень отличался от тех, что существовали. Например, позиции в фехтовании и способы держания шпаги во время выпада, это значительно отличалось от старых способов, которые описаны в учебниках. Кроме того, сгибание правого колена с одновременным выпадом верхнюю часть тела, нигде более не используется. На месте прежнего, успешного, особенного парада, для единичного удара появляется новое удержание оружия в стойке и по обстоятельствам, что для защиты эфеса, а также для паук-манжеты движением клинка за счет позиции выпада, за этим любым последующим ударом.

В результате этих изменений, так же необходимо немного поменять положение руки и кисти с оружием при большинстве ударов, в отличие от старой школы. Так как новые способы фехтования уже широко распространились в высших учебных заведениях, то до сих пор не существовало ни какого методического пособия, а отсутствие такой методички, воспринимается как большое зло. Вот и пришло время это исправить, что и дало нам возможность создать данную книгу.

Как гласит название книги, «Новая школа по правилам академического фехтования рапирой» - данная книга имеет в себе примеры и является пособием не только для учителей фехтования, для проведения занятий, но так же, для фехтовальных студенческих корпусов, чтобы они могли контролировать правильность фехтования на поединках. Учащемся фехтовать, это так же позволит очень быстро освоить искусство фехтования.

Пусть эту книгу «Новая школа», примут радостно в тех кругах, для кого она предназначена, а так же для подъема и развития рыцарского академического фехтования.

Любик, октябрь 1906 год.

Сочинитель.

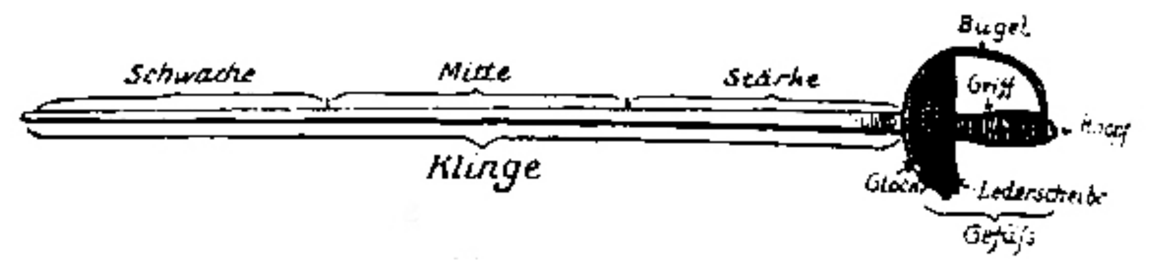
Не воображайте, что этот способ братства, есть новый обычай дружбы. Нет. В кругах ваших отцов, так же сверкали удары. Радостные в празднестве дорогие братья, пусть каждый будет достоин отцов. Никто не дотронется до меча, если он не благороден и не добр.

§ 1. СНАРЯЖЕНИЕ

I. Инструменты для тренировки

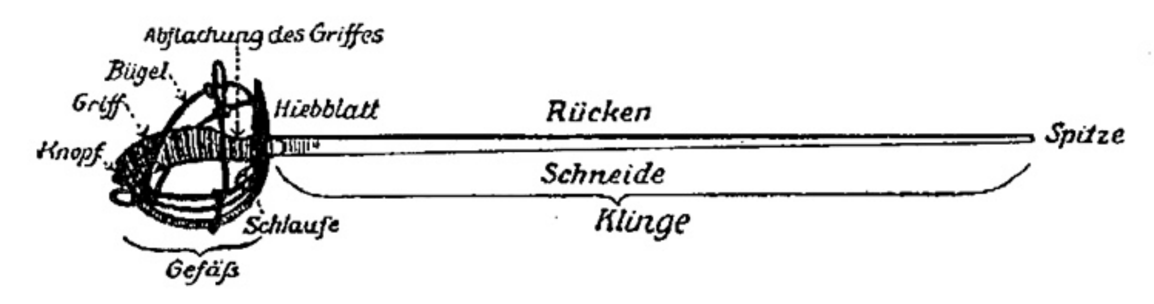
А. ОРУЖИЕ. По правилам в академическом фехтование рапирами в немецких университетах используются, рапира с чашеобразной гардой и рапира с кольцевой гардой, оба этих оружия состоят из эфеса и клинка. Тренировочный клинок для обоих видов рапир одинаковый, рапира полностью прямая, закруглена на конце и с обеих сторон не зашлифована. Клинок делят на три равные части. Часть, которая ближе всего к эфесу называют сильной, затем идет середина, и то что ближе к кончику называется слабой частью.

Эфес рапиры с чашеобразной гардой состоит из рукояти, колокола, защитной дужки и крестовины. Между крестовиной и колоколом вставлен мягкий кошенный диск размером с круг *(смотри § 2. 1).*



Фиг 1. Рапира с чашеобразной гардой с обозначением частей

Эфес рапиры с кольцевой гардой состоит из грифа и колец. Последняя состоит из защитного кольца и дужек эфеса, или защитных дужек.
Под защитным кольцом находится кошенная петля. Примерно третья часть защитного кольца, находящегося ближе всего к грифу, с задней стороны немного приплюснута *(смотри § 2. 1).*

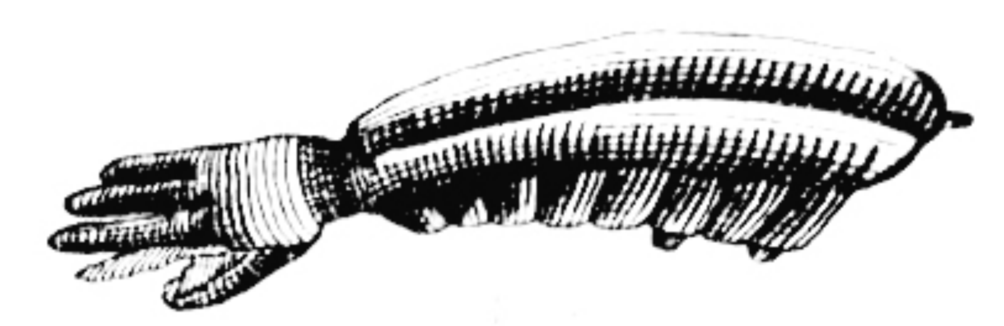


Фиг 2. Рапира с круглой гардой с обозначением частей

Набалдашником, называется гайка, с помощью которой клинок прикрепляют к нижней части эфеса.

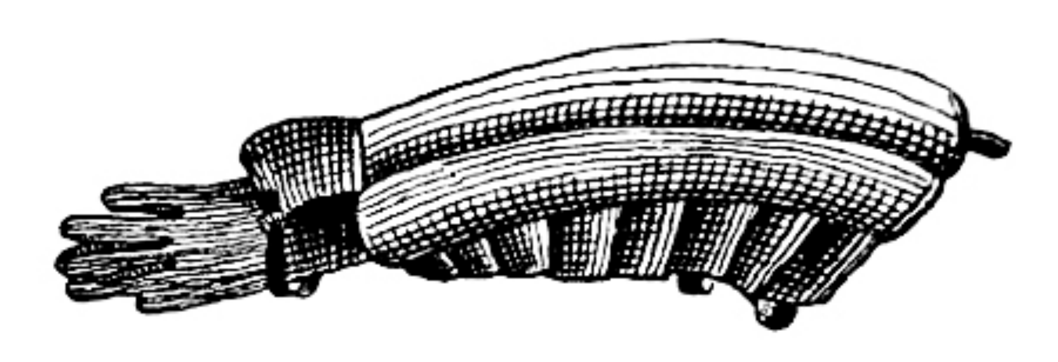
Б. ПЕРЧАТКИ. Перчатки состоят из манжета и самой перчатки. Они служат для защиты верхней и нижний части руки, и используются для обоих видов оружия одинаково. Их изготовляют или из кожи, или из холщевой ткани их толщина примерно 3 см.

Перчатка для рапиры с чашеобразно гардой должна быть хорошо набита на всех пальцах, а так же, на тыльной стороне кисти руки, за исключением указательного пальца *(фигура 3).*



Фиг 3. Перчатки для рапиры с чашеобразной гардой

Для перчатки, при работе рапирой с кольцевой гардой дополнительная защита излишняя. Основная задача, у обоих видов перчаток, является защита кисти. Здесь целесообразна кольчужная вставка и прикрепленный к манжету через всю руку, положенная суставная подушка, если отсутствует такое защитное средство, то тогда можно использовать перевязку (скатанный бинт или оберточный бинт) *(фигура 4).*



Фиг 4. Перчатки для рапиры с кольцевой гардой

В. ПАНЦИРЬ ИЛИ БРОНЯ. Броней называют подбитое полотно укрепленное и защищающее грудь, которое так же закрывает и плечи.

Г. МАСКА ДЛЯ ФЕХТОВАНИЯ. Маска для фехтования состоит из кованной плетенной проволочной сетки натянутой по форме головы, которая внутри, в районе головы, подбородка и щек оббита мягкой тканью. Прикрепленная в

нижней части кожа служит для защиты шеи. Фехтовальщики использую разные модели масок.

II. Инструменты для мензурного фехтования

А. ОРУЖИЕ. Во время мензур в немецких университетах, тех что восточнее Эльбы, использую рапиру с чашеобразной гардой, а в тех что западнее этой реки, использую рапиру с кольцевой гардой. Длина клинка составляет 83,7 см, ее вес 325 грамм. У клинка рапиры с чашеобразной гардой существует кровавый желоб, который расположен с одной стороны клинка, от кончика до середины, а с другой стороны до четверти целой длины. Клинок рапиры с кольцевой гардой так же заострен как и клинок рапиры с чашеобразной гардой, но у него отсутствует кровосток.

Так называемое «копье секундантов», во всех высших школах, это рапира с чашеобразной гардой с цветами данного сообщества. В принципе, оно представляет собой тренировочный клинок, который к тому же на треть должен быть короче, чем обычный клинок.

Б. МАНЖЕТЫ ДЛЯ МЕНЗУРНОГО ФЕХТОВАНИЯ И ПЕРЧАТКИ. Манжеты и перчатки для мензурного фехтования требуют особенной обработки. Манжета состоит из плотно наложенных друг на друга шелковых полотен, с тыльной стороны проложена стальная цепь. Перчатки оббиты по тому же принципу, как и тренировочные перчатки, но содержат так же кольчужные вставки.

В. ШТАНЫ ДЛЯ МЕНЗУРНОГО ФЕХТОВАНИЯ. Доспехи или штаны для мензурного фехтования сделаны из кожи. Это защитное средство закрывает грудь, живот, бедра и колени.

Г. ПОДМЫШЕЧНИК. Подмышечник, который служит для защиты подмышек и плеч, сделан так же из множественных шелковых слоев. *(фигура 5)*



Фиг 5. Подмышечный

Д. ШЕЙНЫЙ ПЛАТОК. Шейный платок защищает шею и адамово яблоко, он так же сделаны из шелка или обиты кожей, так как подбородок должен оставаться свободным, то шейный платок должен быть максимально 13 см в ширину.

Е. ОЧКИ ДЛЯ ФЕХТОВАНИЯ.

Очки для мензурного фехтования должны защищать глаза от повреждений, они сделаны из металла, а по краям оторочено кожей. Для близоруких они сделаны так, что туда можно вставить стекла *(фигура 6).*



Фиг 6. Очки для фехтования

Ж. СРЕДСТВО ЗАЩИТЫ ДЛЯ СЕКУНДАНТОВ И ТЕСТИРУЮЩИХ.

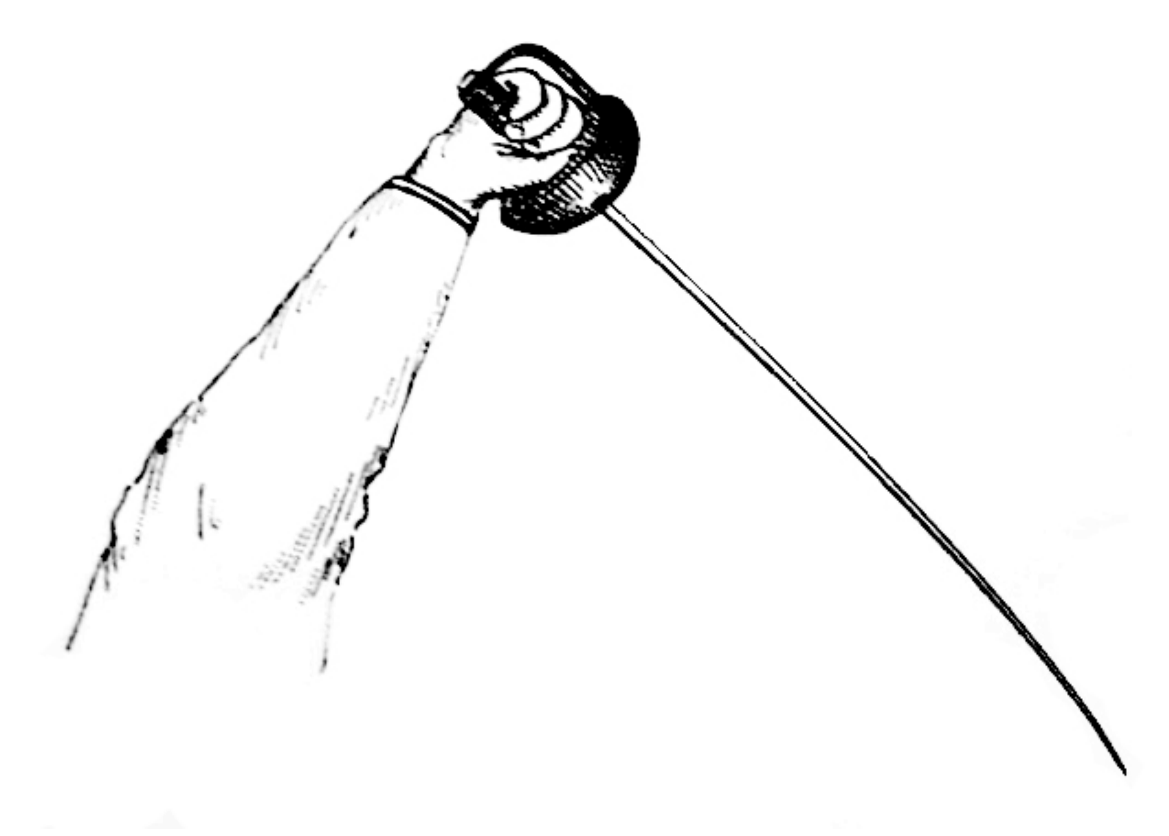
Секунданты носят для защиты глаз цветную шапку с большим козырьком, иногда шейный платок, фартук, который состоит из цветов их сообщества, и так же манжет для секундантов, который соответствуют обычной перчатки для рапиры с кольцевой гардой. Так же, тестирующие должны одевать простые кожаные перчатки, чтобы при необходимости мочь сгибать клинок у фехтовальщиков *(фигура 45).*

§ 2. ПОЗИЦИЯ ИЛИ СТОЙКА ФЕХТУЮЩЕГО С ОРУЖИЕМ

I. Хват оружия

Хват рапиры с чашеобразной гардой отличается от хвата рапиры с кольцевой гардой, так как эфесы обоих рапир разные.

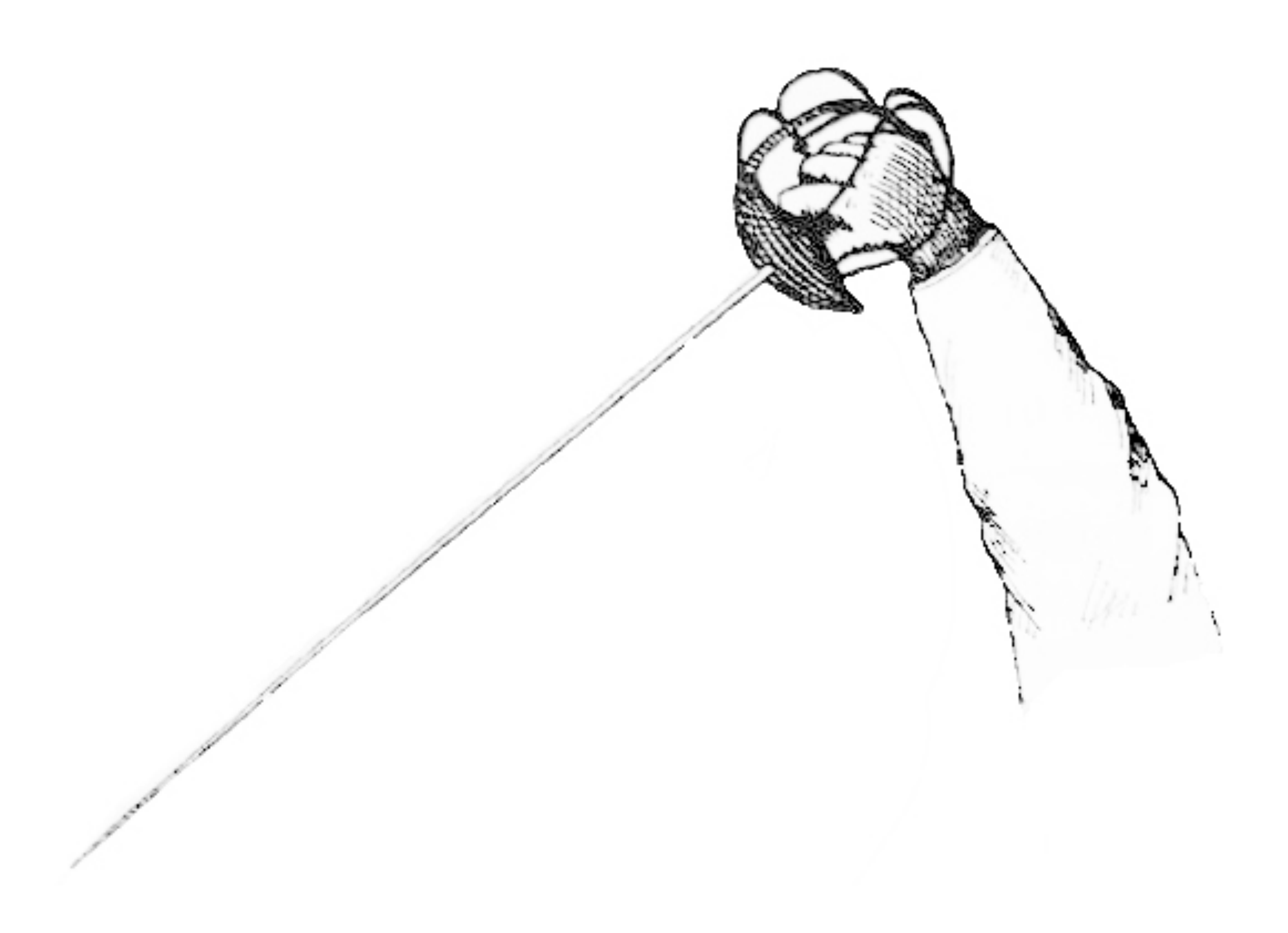
Рапира с чашеобразной гардой берется следующим способом, вторая фаланга указательного пальца вмести с кожаной пластиной кладется через крестовину, большой палец вытягивается и его накрывает первая фаланга указательного пальца, против левой стороны грифа. Нужно зажимать в тот момент, как остальные пальцы должны плотно охватить гриф *(фигура 7).*



Фиг 7. Хват рапиры с чашеобразной гардой

У рапир с кольцевой гардой первая фаланга указательного пальца протягивается целиком через петлю, большой палиц вытягивается на плоское место с задней стороны грифа, другими пальцами гриф полностью обхватывается *(фигура 8).*

Так же, при фехтование оружием, нужно полностью обхватить гриф. Ни в коем случае не разрешено приподнимать пальцы.



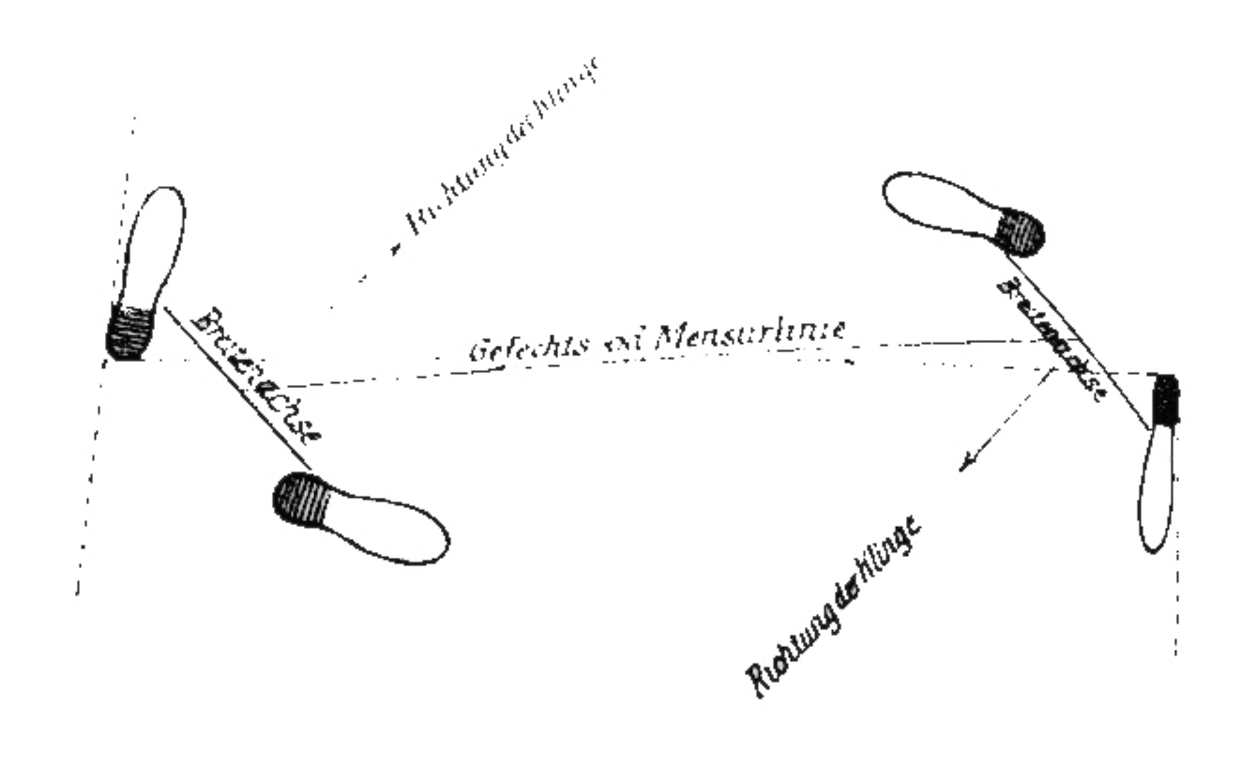
Фиг 8. Хват рапиры с кольцевидной гардой

II. Основная позиция или стойка

Основной позицией, обозначают позицию при фехтование с закрытыми пятками и открытым носком. Та, воображаемая линия, которая вертикально проходит по середине фехтовальщика называется *продольной осью*.
Широкая ось – это линия, которая прямоугольно по отношению к продольной оси, от одного плеча к другому мысленно проводимая через середину тела человека. В основной позиции, оружие держат справой стороны тела прямоугольно к широкой оси, кончик направлен как можно дальше, чтобы он был на полу. Большой палиц кладется на внутреннюю сторону, а острие указывает на внешнюю строну.

III. Стойка или позиция фехтования

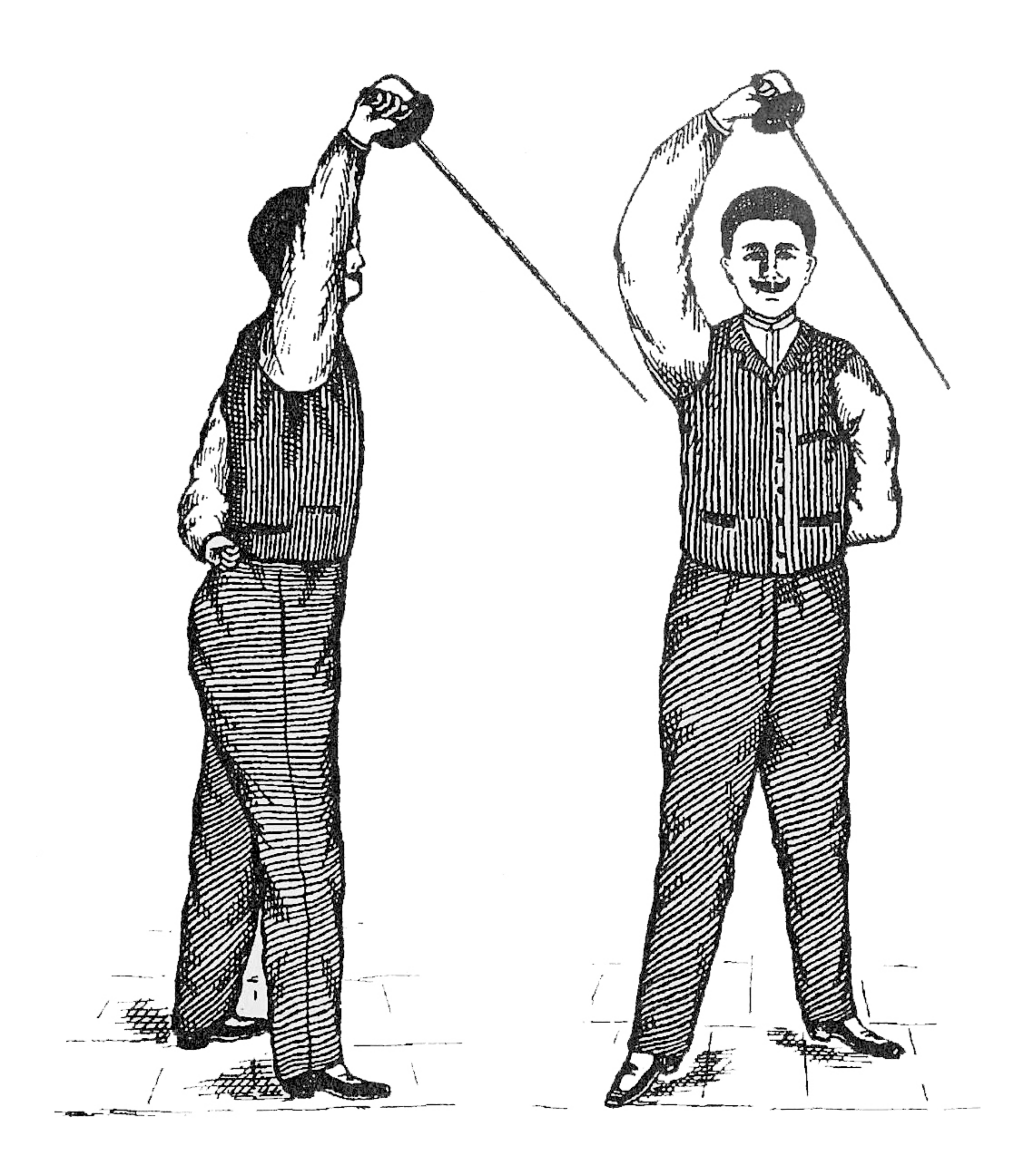
Стойка или позиция фехтования – это позиция, в которой фехтовальщики перед начало боя встаю друг на против друга. Существует позиция под углом и фронтальная позиция.



Фиг 9. Положение фехтовальщиков

А. ПОЗИЦИЯ ПОД УГЛОМ. Позиция фехтования, в которую человек попадает из основной стойки происходит в два периода. В первом периоде, человек поднимает руку с оружием до тех пор, пока рука не находится вертикально и рука и кисть с оружием представляют собой прямую линию. Левая рука кладется ладонью на заднюю часть левого бедра, или сжатым кулаком отправляется за спину, или как обычно используются – большой палиц левой руки засовывают за пряжку штанов, одновременно делается четвертной поворот влево, левым каблуком и правой ногой делается небольшой шаг наискось вправо вперед. Левое плечо отводиться немного назад, грудь слегка наклоняется вперед и живот втягивается.

Вес тела распределяется на обе ноги одинаково. Во второй период, человек немного сжимает руку в локте и должен поднести кисть с оружием к середине лба, но таким образом, чтобы рука находилась немного выше самой головы, чтобы был небольшой промежуток *(фигура 10)*. При этом клинок направляется наискось, опускается вниз, таким образом, чтобы к широкой оси он находился в правом углу, при этом вертикально образовывал как минимум угол 135°, а кончик должен указывать на правое плечо противника. Дужка эфеса и лезвие должны быть направлены вверх и немного вперед *(фигура 11).*



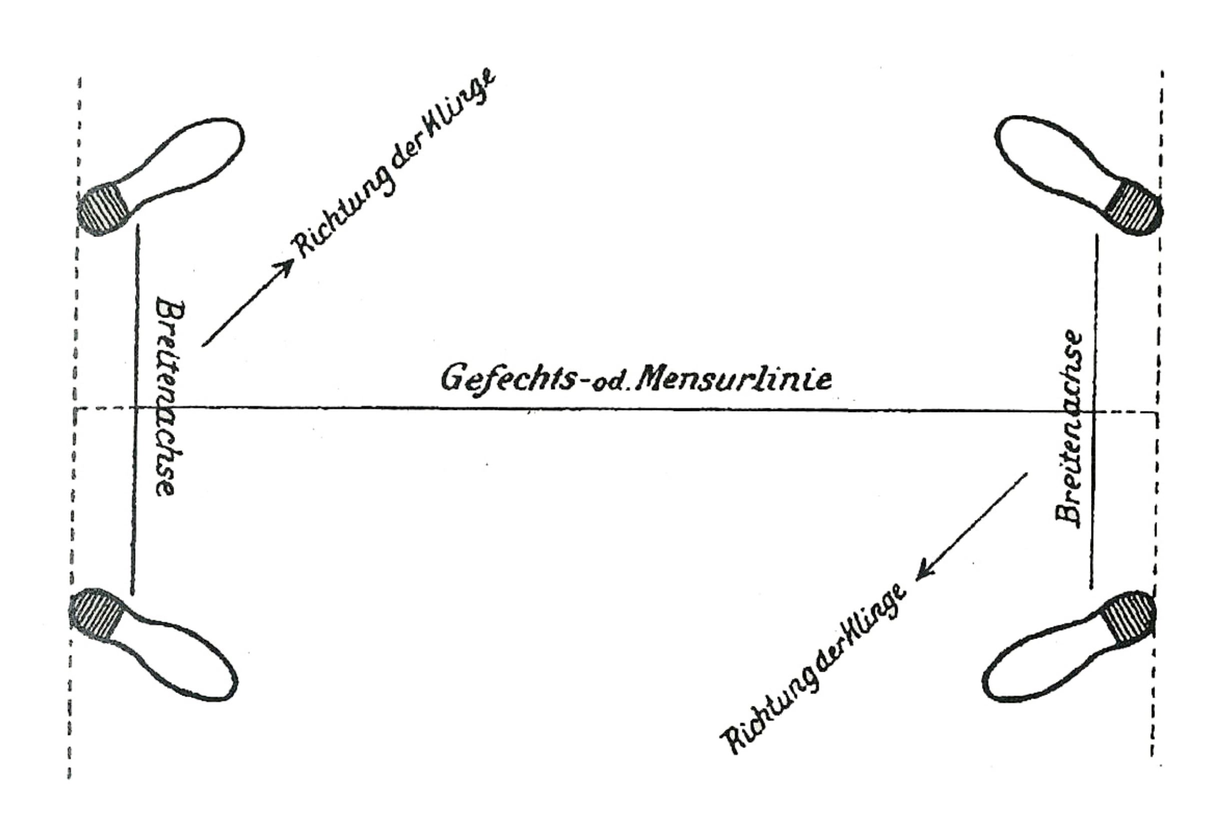
Фиг 10. Положение фехтовальщик, вид с правого бока

Фиг 11. Положение фехтовальщика, вид спереди

Б. ФРОНТАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ. *(фигура 12)*

В некоторых студенческих сообществах принято сразу предлагать противнику целиком переднюю часть тела. Человек занимает двойственную позицию. Первый период, сначала левая, а во второй период правая нога делает маленький шаг в сторону, таким образом, чтобы расстояние от каблуков было максимум 60 см. Положение тела и положение оружия такое же, как и при позиции под углом. Только теперь клинок должен быть расположен не

прямоугольно, а находиться только в половину к широкой оси. Так как, у некоторых сообществ во время фронтальной позиции по правилам идет принуждение плеча, то в этой позиции невозможно совершенно спокойно держать левое плечо, поэтому, в правила были внесены изменения, что правая нога может немного ставиться назад. Таким образом, обозначенное плечо остается более спокойным, но удары теряют естественную силу движение и человек попадает ни туда куда он бы попал при правильной позиции, теперь ему сначала необходимо сделать огромный рывок, по техническим причинам эта позиция считается не очень простой.



Фиг. 12. Фронтальное положение

В. ПРЕСТИЖНАЯ СТОЙКА. Не везде перед началом боя принимается обычная стойка, во многих корпусах используется, так называемая, «Престижная стойка». В то время, как производиться обычная позиция ног, человек поднимает вытянутую руку с оружием вверх и заносит ее над лбом. Рука и оружие образуют почти прямую линию, дужка эфеса и лезвие показывают на право, из этой позиции начинается фехтование. Обычные или единичные правила, по этому поводу, отличаются друг от друга.

Методическое замечание.

Принятие такой фехтовальной стойки начинается с ударов шпаг друг об друга, перед началом боя. Стойка учится долго и упорно, до тех пор пока фехтовальщик не будет в состояние занять правильное положение почти механически. Так как оно является парадом для ударов (смотри §6.1) и дает существенное содержание для парирования ответных ударов (смотри §4.2 А и §6.2).

IV. Мензурное фехтование или расстояние в фехтование

Под самим словом Мензур, понимается расстояние двух фехтующих друг от друг. Отмечают близкую, среднюю и дальнюю мензуру. Для академического фехтования рапирами рассматривается только средняя мензура. Так как, противники во время фехтования не должны покидать своего места и так же, не принято, что в соединение с ударами произойдет разрыв и правое колено будет согнуто. Два фехтовальщика находятся в средней мензуре *(фигура 9).*
(фигура 12). Когда один достигает головы другого, за счет правильно сделанного удара, по средствам третьей части его клинка, так чтобы не особа вытягивать руку. Правильное расстояние соблюдают фехтовальщики, когда они в основной стойки ставят оружие так, по отношению к телу, что клинок находится горизонтально и прямоугольно к широкой оси и затем начинают сближаться друг с другом до тех пор, пока конец оружия противника не достигает эфеса. Линия, которая проходит между серединами лба, двух ставших в правильные позиции противников, называют ***линией фехтования*** или ***линией мензура***. Полученная таким образом вертикальная плоскость называется ***плоскостью фехтования.***

Больше о мензур смотри в §8.

§ 3. НАЗВАНИЕ УДАРОВ

I. Название ударов по положению руки, направлению и установки руки.

Различные виды положений рук являются решающими в первую очередь для названия ударов. Рука находиться в положение прим, когда большой палиц лежит сверху. В положение терц, когда задняя сторона руки лежит сверху. В положение варта, когда ладонь лежит сверху. И в положении секонт, когда мизинец лежит сверху. Поэтому и удары называются так же – удар прим, когда рука занимает положение прим. Удар терц, когда рука занимает положение терц. Удар кварта, когда рука принимает положение кварта. Удар секонт – когда рука занимает положение секонт.

Последний удар по студенческим правила не разрешены, поэтому в данном описании ударов мы этот удар рассматривать не будем. Так же, направление ударов играет главную роль при название *(фигура 13).*

Удары, при которых конце рапиры падает сверх вниз, называются вертикальные, или в зависимости от угла, либо высоки, либо крутые. Те удары, при которых конец движется горизонтально, называются горизонтальные. А те, при которых конец идет снизу вверх, называются низкие удары. Прим может ударяться только как вертикальный удар, в то время, как терц или кварта могут быть как крутой, высокой, горизонтальной и низкой. Поэтому, удары отличаются: крутой терц, высокий терц, горизонтальный терц, низкий терц, крутая кварт, высокая кварт, горизонтальная кварт и низкая кварт. Горизонтальный и низкий терц, по правилам фехтования рапирами, справа против справа не разрешены.

Если при установки руки, рука находиться таким образом, что во время нанесения удара между рукой и клинком, со стороны, возникает угол или крюк, то такие удары называют угловой или цепляющий. Особенно мы будем рассматривать угловой терц и угловую кварту *(смотрите §5 IA 4 и 8; §6 VB2), н*о так, же существуют и угловые примы *(смотрите §6 III и VB1).*

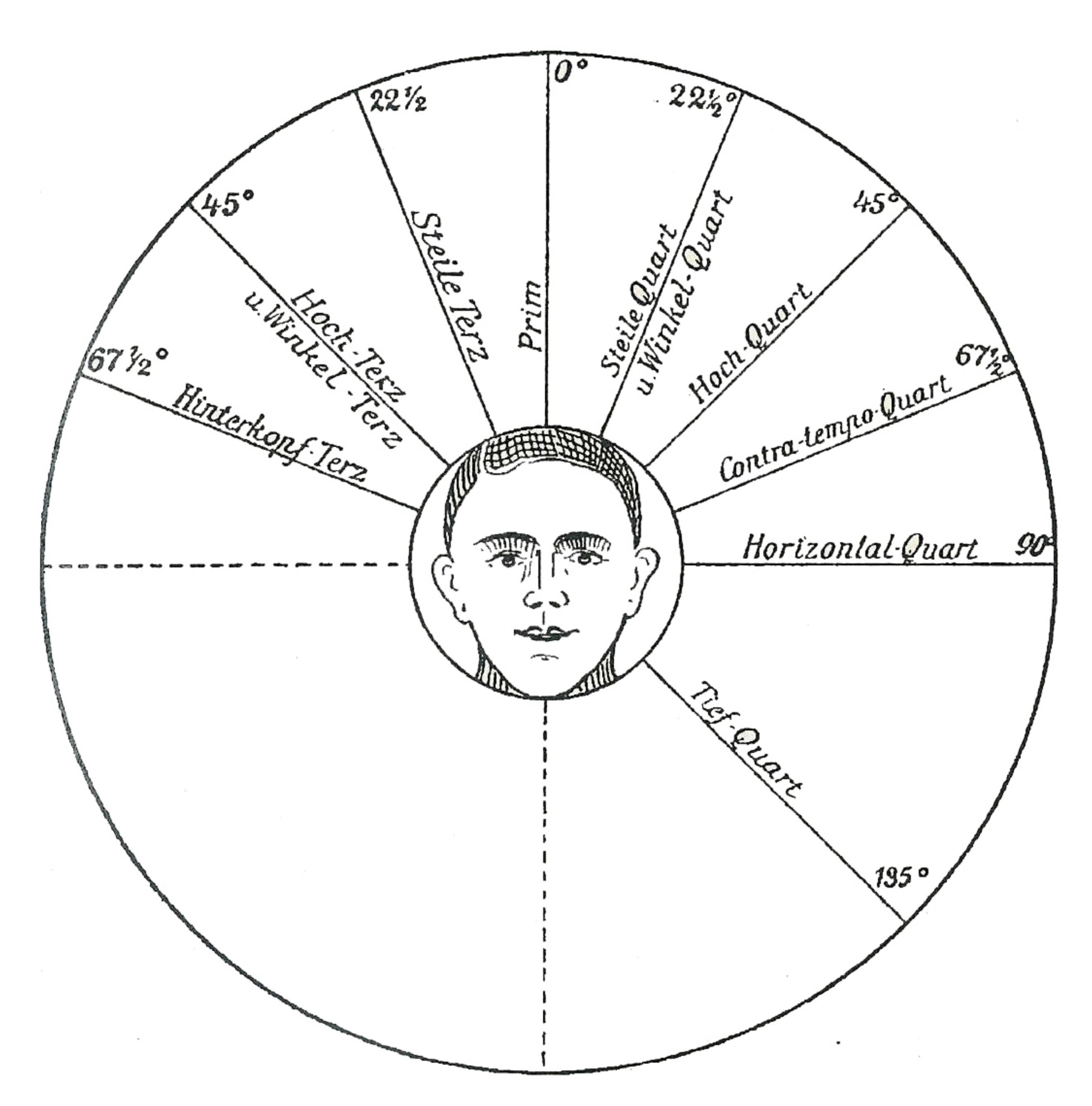
II. Название ударов по применению первого хода.

Для более простого изучения, обычный удар делят на три части. Первый ход – сам удар и возвращение в стойку, которая на студенческом языка обозначается – поворот. Удары, которые сразу к нему относящимся первым ходом, называются обычные удары *(смотрите §5 I).* Если удар после успешного первого хода только подразумевается и сразу после него нету поворота, не происходит перехода в первый ход этого же удара, или первый ход другого

удара, и происходит удар, то это называю финтовой удар *(смотри §5 II).* Если в действительности, происходит удар после первого хода, и после этого так же как и при финтовом ударе переходит к новому, первому ходу с последующим ударом, то в этом случае речь идет о двойном ударе *(смотри §5 III).*

III. Название ударов по виду нанесения по противнику.

Смотрим на то, как наноситься удар по противнику. Есть отличия между: плавящим ударом, сплошном ударом, пробивающим ударом.



Фиг. 13. Направление и название ударов по правилам

Плавающие удары происходят тогда, когда слабая часть клинка над оружием или над рукой противника плывет.

Методическое примечание.
Чтобы сделать возможным плавающее движение, необходимо при нанесение удара руки с клинком сделать резкий рывок в противоположную сторону направлению удара. Слишком сильные нанесенные удары рукой не так легко плавают, чем легкие которые ударяются с кисти. По этому в самую первую очередь необходимо обучаться свободно, легко двигать кистью. Плавающий удар только тогда действительно успешен, когда противник каким л ибо способом ошибочно парирует или ударяет (смотри §6).

Плавающими ударами бывают прим, крутой терц, высокий терц, крутая кварта, угловая кварта, высокая кварта и горизонтальная кварта.

[Так же, к этой группе можно отнести темпо или удары со скоростью, и контро-темпо – удары против скорости *(смотрите §6.I и V)*]

Сплошные удары – это те удары, которые производиться ниже клинка противника, так как не разрешено поднимать собственный клинок над эфесом противника, и во время поворота они тыльной стороной лезвия проводят по лицу противника - низкая кварта, только поэтому ее можно считать как сплошной удар. Она так же называется «дульхция» - идущий или тянущийся сквозь. Часто, еще как сплошной удар, используются высокая кварта и горизонтальная кварта.

Пробивающие удары применяют тогда, когда противник слишком незакрыт, это значит, что он наносит удар с неправильного положения руки, то есть, полностью открыт *(смотрите §4.IB).* В первую очередь, сюда относятся горизонтальная кварта, а так же можно отнести, низкую кварту и высокую кварту. Эти удары бью так, что они одним движением ударяют по всему или сквозь все лицо противника. Более подробно смотри описание единичных ударов.

IV. Название ударов по последовательности.

Первый удар, который происходит между двумя фехтующими называется ***анхиб*** – первый удар. Ответный удар и все следующие удар называется ***наххиб*** – последующие удары. Первый последующий удар, таким образом это второй удар, за тем следует третий, а затем следует четвертый и так далее *(смотрите §4.III B).*

V. Название ударов по темпу.

Под темпом понимается время, которое необходимо для проведение атаки. Длительность темпа зависит от того, как быстро конец клинка преодолевает описанный путь. Отсюда следует, что короткие удары первым ходом занимают меньшее время чем те, где идет длинный или двойной первый ход. Чем пространнее или длиннее нападение, тем длиннее темп. Если фехтовальщик свой удар наносит после того, как его противник полностью завершил свою атаку, то такой вид удара называется ударом по темпу противника *(смотрите §6.I и II).* Удары, которые двумя противниками наносятся одновременно и в конечный момент полностью совпадают, называют ***ударами с темпом*** или ***темпо удары*** *(смотрите §6.III).*

Удары, которые наносятся быстрее, чем противник скорее закончил свою атаку, то есть, наносятся одновременно по времени с ударом противника, называются ***ударами в темпо*** *(смотрите §6.IV).*

Еще ли, наносится удар по отношению к темпу противника, так что его нельзя парировать, и удар идет только на поражение, то такие удары называются ***удар против темпо*** или ***контро-темпо, контро-темпо удар***.

VI. Название ударов по применению силы.

Не все удары производиться с одинаковым применением силы. Вообще, во время фехтования необходимо экономно использовать свои силы. Мензур, по правилам, длиться 15 минут, есть мензур, который длиться 25 минут *(смотрите §9).*

Мы различаем половинные удары, полные удары и удары с чрезмерным применением силы. Половинные удары, так же называются свободные удары, это такие удары, которые производятся только с половинной силой. Их использую как первый удар, так как, этим ударом еще не собирается

встретить противника, только хочет начать фехтование. Так же, первые вторичные удары или повторные удары осторожный фехтовальщик ударяет только в пол силы, чтобы таким способом не растрачивать свою силу, и мочь лучше изучить своего незнакомого противника.

Полные удары, так называемые удары с полной силой. Применяют тогда, когда во время ошибочного удара или поворота, противник становится открытым *(смотри §4.IB).* То есть, у него появляется возможность попадания.
Эти удары так же могут наноситься, когда человек уверен, что за счет своей атаки, за счет финтового или двойного удара сможет обнажить противника, по этому необходимо проводить удары против темпо, то есть контро-темпо удары, которые связаны с возможностью попадания, и их необходимо проводить с полной силой.

Удары с чрезмерным применением силы никогда недолжны наноситься, но тем не менее они происходят , когда сильный фехтовальщик уверен, что он сможет побить более слабого противника за счет парада *(смотри §4.IA и IIA).*
Как можно защититься от таких атак мы рассмотрим позже.

Минусы у таких чрезмерно сильных ударов состоят в том, что упомянутый фехтовальщик своей рукой при высоких ударах уйдет слишком далеко вниз, а при квадро ударах рука с рапирой будет недостаточно уходить налево. А так же, из-за слишком сильного размаха недостаточно быстро сможет увернуться, и у него появляется двойное открытие, так что этим может воспользоваться опытный противник.

§ 4. ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ, О ЗАЩИТАХ (ПАРАДА), СЕКТОРАХ ПОРАЖЕНИЯ И СВЯЗИ НЕСКОЛЬКИХ УДАРОВ

Методика этой школы требует дать некоторые замечания о существование открытых и закрытых защит (парадов), а так же показать способы защиты на отдельные удары.

I. Характер открытых и закрытых защит

А. ПАРАД. Под защитой или парадом понимается такая позиция или движение оружие, с помощью которого человек сможет защитить себя от попадания в него удара или произведенной противником атаки. Парад носит имена тех ударов, от которых он был отражен. Существуют такие как: прим парад, крутой терц парад, высокий терц парад и так далее.

Б. СЕКТОР ПОРАЖЕНИЯ. В академическом фехтование, голова считается мишенью для нанесения ударов, так же, есть места на частях тела, которые не защищены от свободного попадания оружием противника, то есть эти места свободны, а это значит, что они свободны и подвержены нанесению противником атаки, и такие места называются слабые места или сектор поражения. От того, в какой сектор поражения был произведен удар и будут названия, сектор поражения прим, сектор поражения терц или сектор поражения кварта.

II. Способы защиты.

А. ИСХОДНАЯ ПОЗИЦИЯ И ВРАЩЕНИЕ КЛИНКОМ В ИСХОДНОЙ ПОЗИЦИИ
Новый метод фехтования, в отличие от устаревшей школы, в которой имелся специальный парад для каждого удара, теперь имеет только один, что стало возможно благодаря новому способу хвата эфеса и закрепления манжеты для защиты, это и называется исходная позиция. Этого достаточно чтобы производить легкие удары в исходной позиции за счет вращения клинка. То же самое делается так, что после того, как удар выброшен, возвращаем

лезвие в исходную позицию, но не оставляем его в этом положение, а сразу же продолжаем размахивать и производить новые удары *(смотри §6.I и II).*

Б. ПОЛОЖЕНИЕ РУКИ И РУКИ С ОРУЖИЕМ. НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ С ЗАМАХОМ. Так же, для ударов в темпо, или против темпо не требуется специальный парад. Чтобы отразить или защититься от идущей атаки достаточно нанести удар и произвести замах, при этом необходимо учитывать правильное положение руки и руки с оружием. Перехват ударов противника осуществляется путем изменения темпо *(скорости хода)* противника, и в зависимости от типа атаки, выполняться либо при помощи манжеты, либо эфеса, либо клинка *(смотри §6. III-V).*

Удары описанные в пунктах **А** и **Б**, закрывают полностью понимание фехтования. Сектора поражения могут возникать только из-за неправильных разворотов, первых ходов или неправильно отбитых ударов.

Методическое замечание.
Хотя, при разучивание каждого удара, после его нанесения вы будите сначала возвращаться в изначальную позицию, но вскоре, как мы уже говорили, это позволит сочетать несколько ударами.

III. Соединение ударов.

А. НАМЕРЕНИЕ. Сочетание нескольких правильно выбранных ударов, на студенческом языке, называется намерение или замысел. Обычно намерение включает в себя от трех до четырех ударов, но и два удара так же могу считаться намерением. Намерения подходят как для атаки, так и для отражения, и защиты.

Целесообразнее разучить несколько намерений до механической легкости их выполнения.

Б. ФЕХТОВАЛЬНАЯ ФАЗА. Если атака фехтовальщика была парирована его противником, противник в свою очередь отвечает взаимностью, фехтовальщик от последующих ударов защищается, то таким образом возникает фехтовальная фаза.

Таким образом, *фехтовальная фаза* – это продолжающееся, взаимное, планомерное нападение и защита двух фехтовальщиков. Круговое соревнование прерывается, когда произошло попадание или атака была такой, которая заставила противника отказаться от своих планов. Во многих студенческих организациях считается по правилам делать от 6 до 8 ходов, то есть 3, 4 от каждого фехтовальщика *(смотри §7 и §8).*

Методическое замечание.

В нашей школе, по методологическим соображениям описан каждый удар, если фехтовальщик эти же удары технически грамотно собирает в отдельные небольшие ходы, в результате чего, удары связанны с замахом клинка из позиции, то это так же можно рассматривать как намерение.

---

§ 5. ОПИСАНИЕ УДАРОВ ПО ПРАВИЛАМ
I. ПРОСТЫЕ УДАРЫ.

А. НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ
1. Прим

а). ПЕРВЫЙ ХОД.

Находясь в позиции *(смотри §2. III)* клинок располагаться по левой стороне корпуса человека, рука с клинком возноситься вверх над макушкой человека под углом 30° к линии фехтования. Острие клинка так же, как и локоть должно быть направленно вперед.

***б).УДАР*.**

Сам по себе удар производиться таким способом, что рука с оружие поднимается сильно вверх, а лезвие клинка к концу будет дугообразное, тем самым вес оружия перемещается на конец. Сокращение мышц запястья, натягивающееся во время замаха удара, заставит кончик лезвия снова подняться.

в). УКЛОНЕНИЯ

a. ВРАЩЕНИЕ.

В то время как конец острия остается лежать в достигнутой точки, локоть отведен вправо, следовательно мизинец и лезвие показывают на вверх. (фигура 16) (Перевернутое положение удара прим)

b. ОТВОД НАЗАД

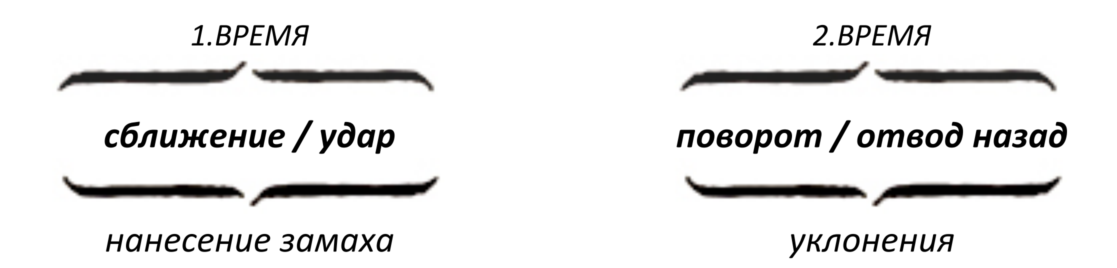
Изгибая запястье, слегка наклоняя локоть и втягивая руку с оружием, перемещаем кончик лезвия рисуя дугу напротив противника, потом возвращаем оружие в исходное положение.

Методическое замечание.

С самого начала каждый практикует сближение, удары, повороты и отводы назад по времени, например:



Как только это будет проделано, сближение и удар будут соединены одновременно, так и поворот и отвод назад, и это так же будет выполняться по времени, а именно:



Когда у человека появляется уверенность в нанесениях ударов прим, то он приступает к соединению двух таких ударов за счет взмаха клинка, за счет положения позиции (смотри §4. IIA).

Выполнение очень просто; необходимо одновременно соединить уклонения вмести с нанесением замаха, делая паузу в точки, когда клинок находится в изначальной позиции, как показано в следующем примере:



По практическим соображениям вы должны, вовремя соединить уклонения с предыдущим ударом. Под нанесением замаха понимается целостное движение клинка в продолжение уклонения, сближения и удара.

Опыт показывает, что большинство учеников фехтования уже после первого занятия сразу хотят нормально фехтовать, и считают скучным когда они должны разучивать все эти единичные удары, то таким можно посоветовать для того чтобы занятие сделать более интересным, уже сейчас позволить фехтовать один за другим, следующие двойные или небольшие ходы, состоящие из двух или трех прим.

Но так же необходимо следить чтобы удары производились в пол силы чтобы не ухудшалась правильность их нанесения. Учитель выбирает фехтовальщика. Только первый и последний удар будут парироваться противником в ручкой эфеса, а все другие удары, в момент когда происходит замах клинка в позиции.

Пример:

А	Б
ПРИМ	== (позиция)
(замах в позиции)	**ПРИМ**
ПРИМ	(замах в позиции)
(замах в позиции)	**ПРИМ**
ПРИМ	(позиция)

Фиг. 16. *Изменение направления Прим*

Фиг. 17. *Изначальная позиция*

2. Высокий терц

а) ПЕРВЫЙ ХОД.

Из позиции, взмахивается рука с клинком до самого верха мимо левого плеча, при это лезвие направлено вперед под углов 45° по длине оси. При этом рука остается слегка согнутой по отношению к позиции в правую сторону от головы, сама кисть с клинком располагается над лбом *(фигура 18).*

б) УДАР.

Удар проводиться путем протягивания руки к правой стороне головы противника под углом 45° к прим. Кисть с оружие устанавливается как можно выше, чтобы можно было видеть все что ниже руки. Во время замаха ручка эфеса проходит через внутреннюю строну запястья *(фигура 20).*
Если у стоящих в позиции противников будет сделан терц, то он попадет в манжету.

в) ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ.

Изменение направления после терца происходит таким же способом, как и после прима.

Методическое замечание

Если ученик правильно научился уклоняться при приме, он сможет сделать это без труда и при терц. В целях тщательной практики терца и замаха через позицию, сначала надо нанести несколько ударов друг за другом, но желательно при наличие замысла от этого отказаться, так как следующие друг за другом множественные терцы, так называемые Ролл-терцы, по некоторым правилам считаются неодобрительными. Позже, лучше соединить терц с уже изученным прим.

---

3. Крутой терц

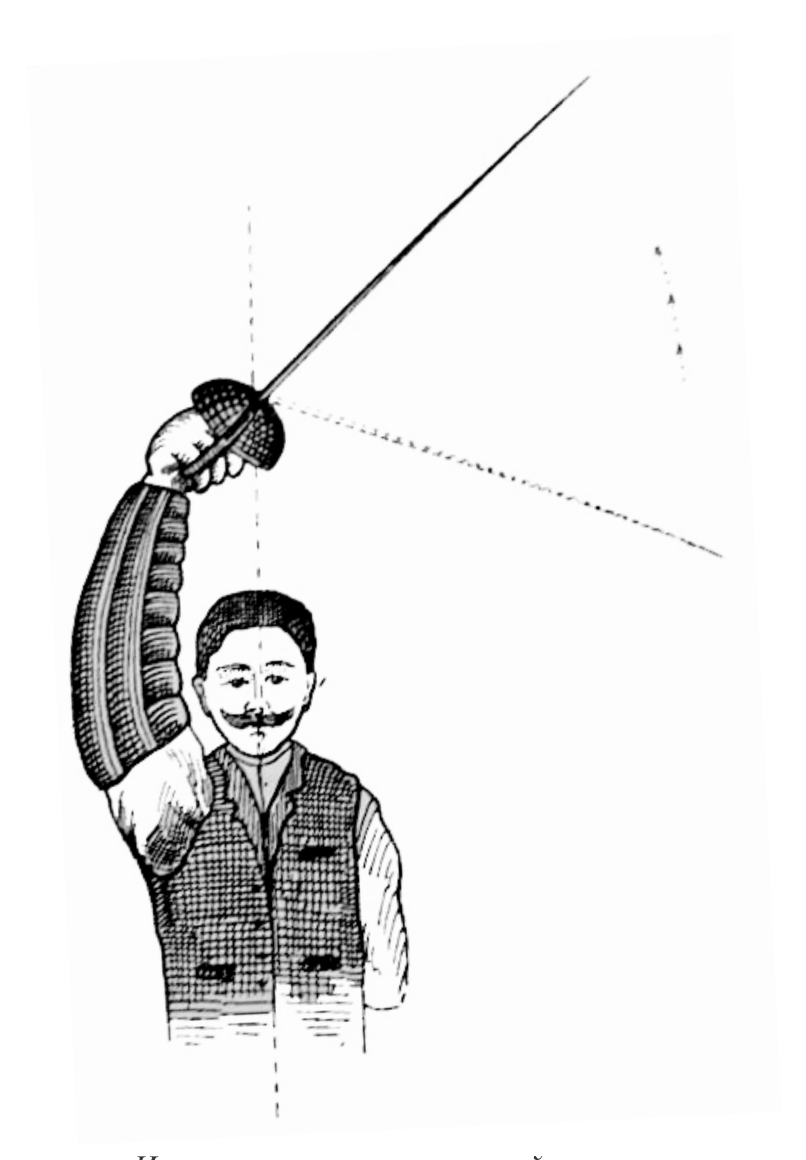
Терц, которой находиться под углов 22,5° от оси длины, то есть располагается круче чем высокий терц, называется крутой терц. Таким образом, клинок должен при первом ходе уже находиться в описанном направление. Этот удар в основном используется в качестве контро-темпо удара против высокого терц и прим *(смотри §6 VB2).*

4. Угловой или крючковой терц

Удар углового или крючкового терца выполняется в том же направление, что и высокий терц *(фигура 18),* но при первом ходе кисть с оружием отводите как можно дальше влево, чтобы можно было видеть все что справа от руки.
За счет этого, и возникает между рукой и клинком справой стороны угол или так называемый крюк. Угловой или крючковой терц сам по себе используется только как контро-темпо, когда противник ударяет кварту *(смотри §6 VB2).*

Методическое замечание к 3 и 4 пунктам

Хотя крутой терц и угловой терц как правило используются как контро-темпо удары, совершенно спокойно их можно практиковать как простые удары уже сейчас.



Фиг. 18. Изначальная позиция высокий терц

5. Затылочный терц

Затылочный терц получил свое название по цели возможного попадания. Он проводиться по углом 67,5° к длине оси. Так как это удар, а так же горизонтальный терц совершенно бесполезны при ударе в темпо (*смотри §3 V и §6 III*), он прилагает мало сопротивления, поэтому он редко используется, а по некоторым правилам считается неодобрительным его использование.

6. Высокая кварта

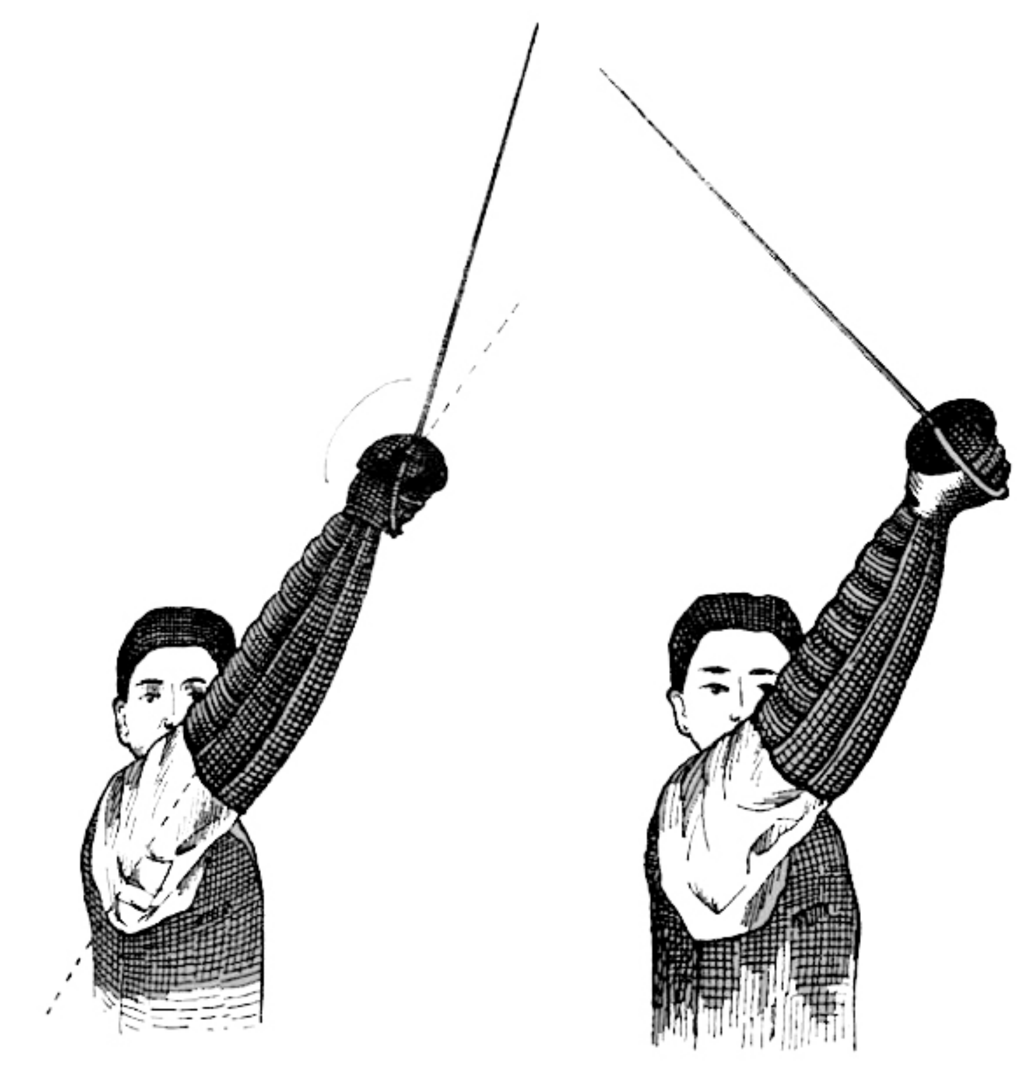
А. ПЕРВЫЙ ХОД *(фигура 24)*

Перемещая кисть с клинком влево от позиции, для того чтобы вы могли видеть дальше руки, которая слегка согнута в локте, вы размахиваете клинком так же, как при прим, только так, чтобы направление было сверху наискось под углом в 45° к длине оси. Клинок должен точно указывать прямо.

Б. УДАР *(фигура 25,26)*

Теперь вы размахиваете острием клинка в левую сторону в направление головы противника под углом 45° к его продольной оси, причем кисть с оружием поднята как можно выше и руку необходимо во время удара полностью выпрямить, несмотря на то, что короткое рывковое движение в верхнем правом направлении все еще должно оставаться достаточно далеко по отношению к противнику.

Конец клинка теперь снова немного поднимется кверху сразу после того, как удар случится в результате напряжения мышц запястья, настолько, что он немного выше, чем эфес противника, стоящего в позиции.



Фиг. 23. Изначальная позиция углового терц

Фиг. 24. Изначальная позиция высокой кварты

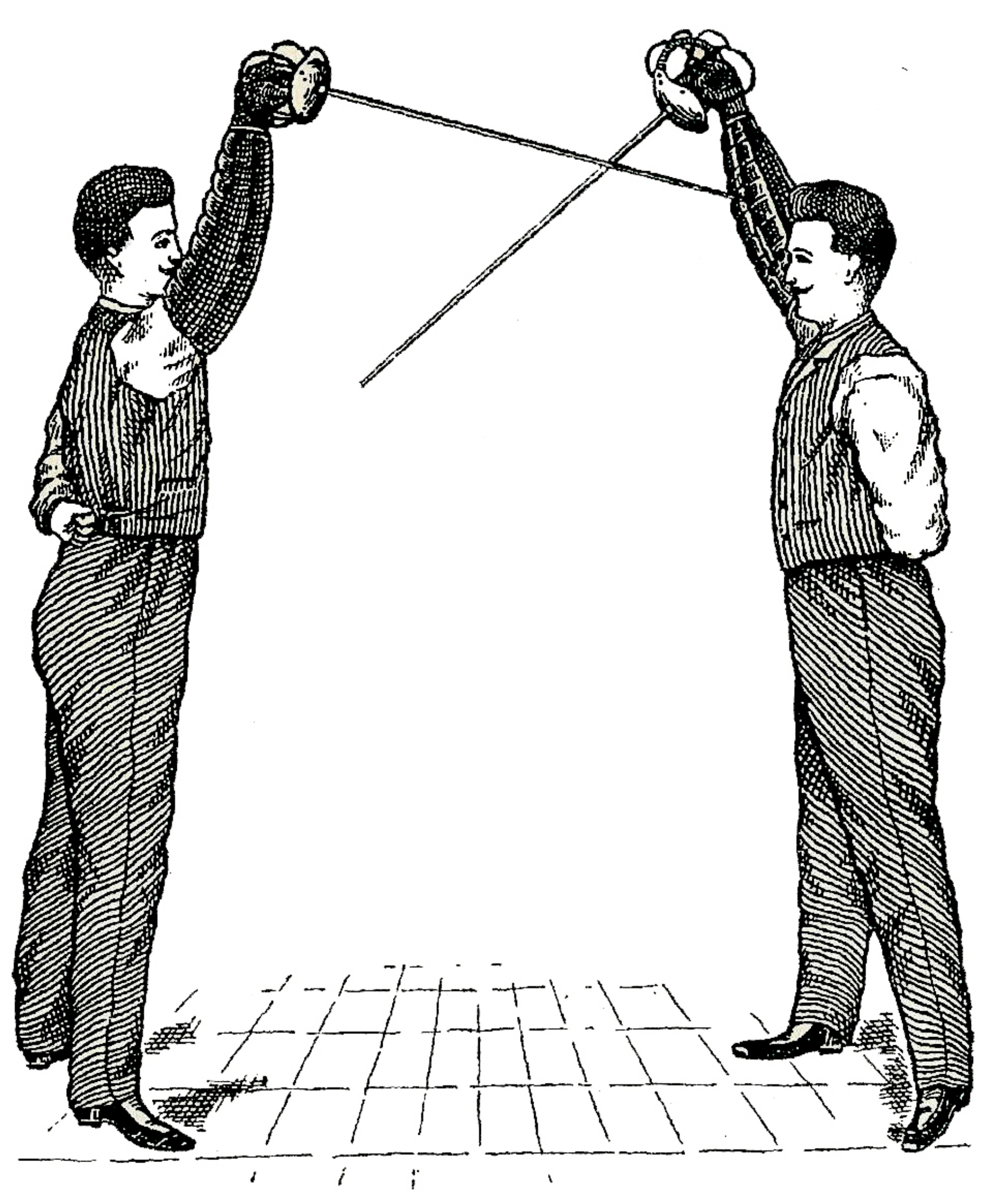
В. ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

а).повороты

Кисть с оружие уходит в левую сторону, но острие находится на правой стороне, потому что оружие должно принять позицию удара прим, слегка потяните вытянутую руку вправо и поверните ее так, чтобы локоть был полностью вправо, а лезвие указывала вверх. Кисть с оружием немного поднимется. Такое движение руки называется змеевидным *(фигура 23).*

б). отвод назад

Изгиб, вы ведете клинок влево вокруг эфеса противника, позволяете упасть концу и мощным рывком кисти с оружием возвращаетесь в исходное положение.



Фиг. 23. Изначальная позиция углового терц

Фиг. 24. Изначальная позиция высокой кварты

Методическое замечание

*Движения **A** и **B** настолько быстро соединяются друг с другом, что они происходят одновременно. Затем следует практика нескольких высоких кварт друг с другом с размахом из положения, и связи высоких кварт с другими уже выученными ударами. Удерживание ударов противников в позиции, и во время размахивания за счет позиции, в дальнейшем будет упоминаться в примерах с помощью метки **(=)** равно.*

Примеры:

A (B)	**B (A)**	**A (B)**	**B (A)**
высокий кварт	==	высокий кварт	==
==	прим	==	терц
прим	==	терц	==
==	высокий кварт	==	высокий кварт
высокий кварт	==	высокий кварт	==
==	прим	==	терц

A (B)	**B (A)**	**A (B)**	**B (A)**
терц	==	==	терц
==	высокий кварт	прим	==
прим	==	==	высокий кварт
==	прим	терц	==
высокий кварт	==	==	прим
==	терц	высокий кварт	==

---

7. Крутая кварта

Крутая кварта отличается от высокой кварты только тем, что она выполняется под более крутым углом, чем высокая кварта, угол примерно 22,5° от длины оси. Этот удар также как и крутой терц, в основном используется в качестве контро-темпа *(смотри §6 V B 3).* В этом случае вы наносите удар прямо из позиции с положением слево кисти с оружием, для описания окружности цели.

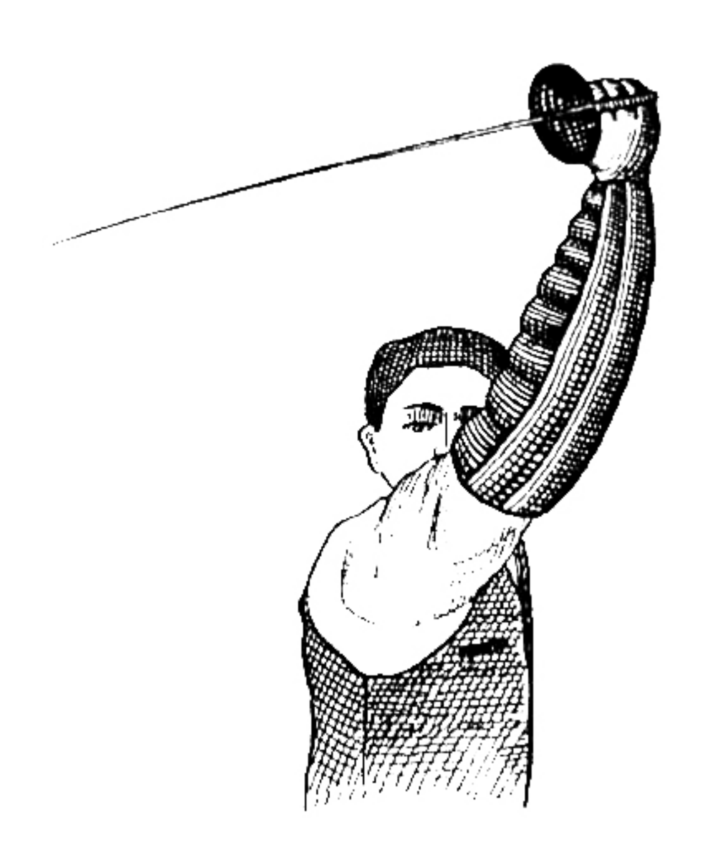
8. Угловая или крючковая кварта.

На самом деле все наши кварты являются угловыми квартами или крючковыми квартами, так как при выполнение их, кисть с оружием располагается по левую сторону, и между рукой и клинком справой стороны образуется угол или крюк. Тем не менее, термин «угловой или крючковой кварты» используется только для крутой кварты с одним ударом, когда он проходит не по лезвию, а ложно проводиться над плечом противника, тем самым удерживая его руку.
Сейчас угловая кварта очень широко используется, особенно вместо прим, потому что в то же время он позволяет защитить себя лучше, чем при применение прим.

9. Горизонтальная кварта

А. ИЗНАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ *(фигура 27)*

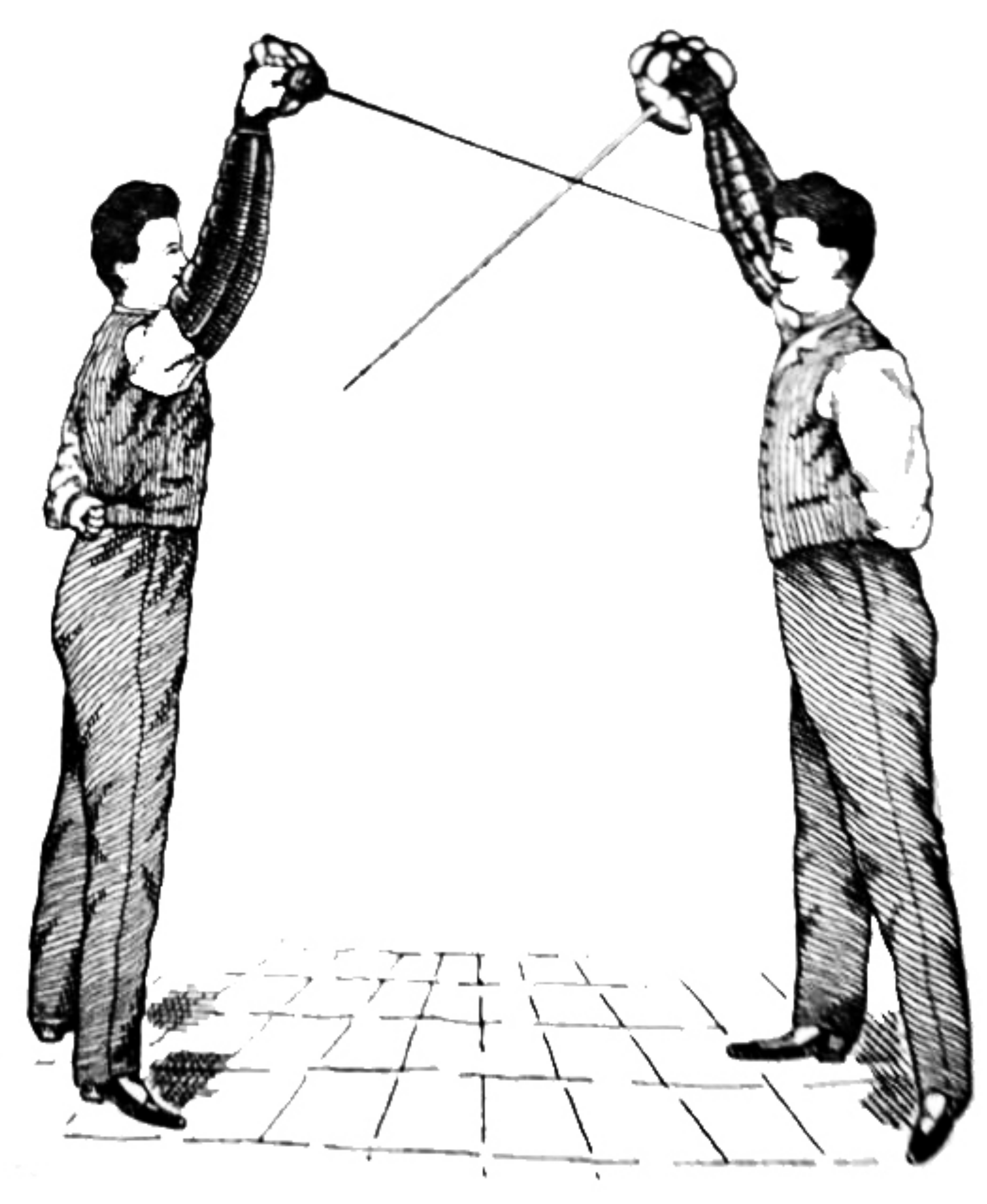
Вы заносите клинок вращательным движением позади головы, пока он не располагается по правой стороне тела под наклоном, острие указывает вниз и находится на уровне виска. В это же, время слегка согнутая рука располагалась левее, что позволяло вам хорошо видеть справа. Острие указывает на левую щеку противника.



Фиг. 27. Изначальная позиция горизонтальной кварты

Б. УДАР (фигура 28, 29)

Первый удар делается путем продолжения начала кругового маха, острие остается на прежней высоте. Таким образом круговой мах, который был произведен, по дуге проходит в горизонтальной плоскости, и наноситься в голову противника под углом в 90° к длине оси. Рука полностью вытянута во время удара и остается справа, не смотря на небольшое толчковое движение вправо, которое должно быть произведено через замах в позиции с поднятой рукой находящейся слево от лица.



Фиг. 28. Нанесение горизонтальной кварты

Фиг. 29. Парирование клинка размашистым движением из изначальная позиция

Для фехтовальщика будет очевидно, что удар из изначальной позиции, который создается только за счет силы запястья, не будет иметь необходимого импульса. Однако он получиться если вы находитесь в изначальной позиции и удар осуществляется без прерывания. Вы должны быть особенно внимательным, ошибка, которую вы можете допустить когда практикуете горизонтальную кварту: низкий батман, это возникает в результате, что человек поворачивает руку слишком далеко влево и тогда ударяет "по руку" (как технический термин).
"Мензур" – это преднамеренные нанесения таких батманов.

В. ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

а).вращение

Вращательные движения не имеют существенного отличия от движения в высокой кварте; но следует подчеркнуть, что при этом острие описывающее дугу по возможности должно как можно короче обходить эфес противника. При слишком большой дуге, зачастую, клинок отскакивает слишком далеко от противника, приводит к тому, что противник быстро справляется с квартой, попадает под собственное лезвие оружия, и поэтому может использовать сплошной или пробивной удар *(смотрите связку В и этот параграф).*

б). отвод назад

Отвод назад осуществляется так же, как и в высокой кварте *(смотрите Методическое замечание §5 А 6).*

ПРИМЕР:

А (В)	***В (А)***	***А (В)***	***В (А)***
терц	*==*	*высокая кварта*	*==*
==	*прим*	*==*	*терц*
горизонтальная кварта	*==*	*терц*	*==*
==	*терц*	*==*	*горизонтальная кварта*
прим	*==*	*горизонтальная кварта*	*==*
==	*горизонтальная кварта*	*==*	*высокая кварта*

A (B)	*B (A)*
==	*высокая кварта*
прим	*==*
==	*прим*
горизонтальная кварта	*==*
==	*горизонтальная кварта*
терц	*==*

Методическое замечание.
Тогда замысел можно скомпилировать, так В:

терц	*прим*
высокий кварт	*горизонтальный кварт*
горизонтальный кварт	*горизонтальный кварт*

и тому подобное

Б. ПРОБИВНОЙ УДАР

1. Выполнение низкой кварты

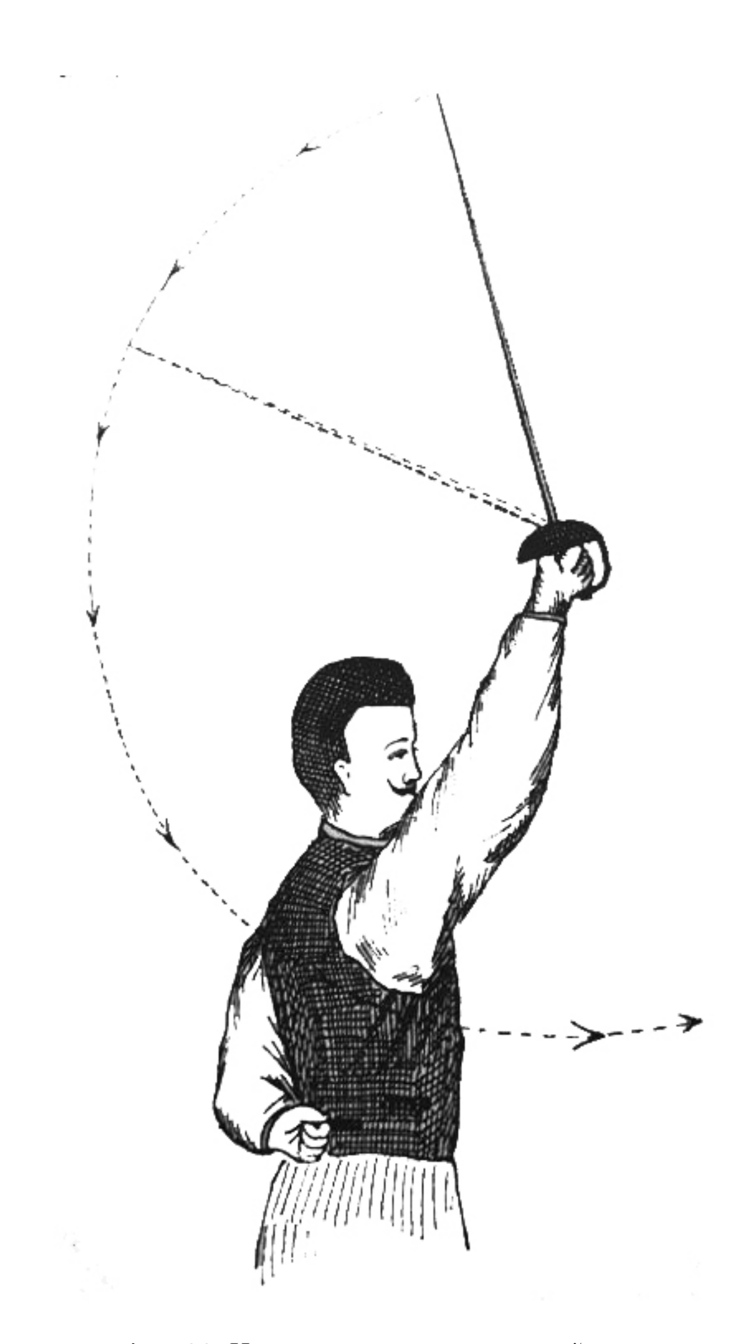
(или удар рапирой из четвёртой позиции слева направо в корпус)

А. ИЗНАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ *(фигура 27)*
Когда вы из изначальной позиции перемещаете клинок мимо левого плеча, нанося другие удары, когда вы хотите сделать нижнюю кварту, вы из позиции поднимаете вытягивая и скручивая запястье с клинком вверх влево, а за затем вправо, клинок все время проходит впереди, лезвие поворачивается так, пока не образует небольшой угол перпендикулярно длине оси проходящий через эфес.

Б. УДАР *(фигура 31)*
Теперь клинок просто отводиться назад с правой стороны тела, и вы начинаете размахивать повернув руку так чтобы острие было направлено в левую щеку противника; тогда левым наносится удар по голове противника снизу по углом около 135° к прим. Чем дальше рука с клинком уйдет влево, тем ближе лезвие пройдет мимо вашего правого уха, тем вероятнее, что удар попадет под оружие противника, размахивая в позиции оружием и достигая цель, особенно если противник делает горизонтально вращательные движения острием клинка.

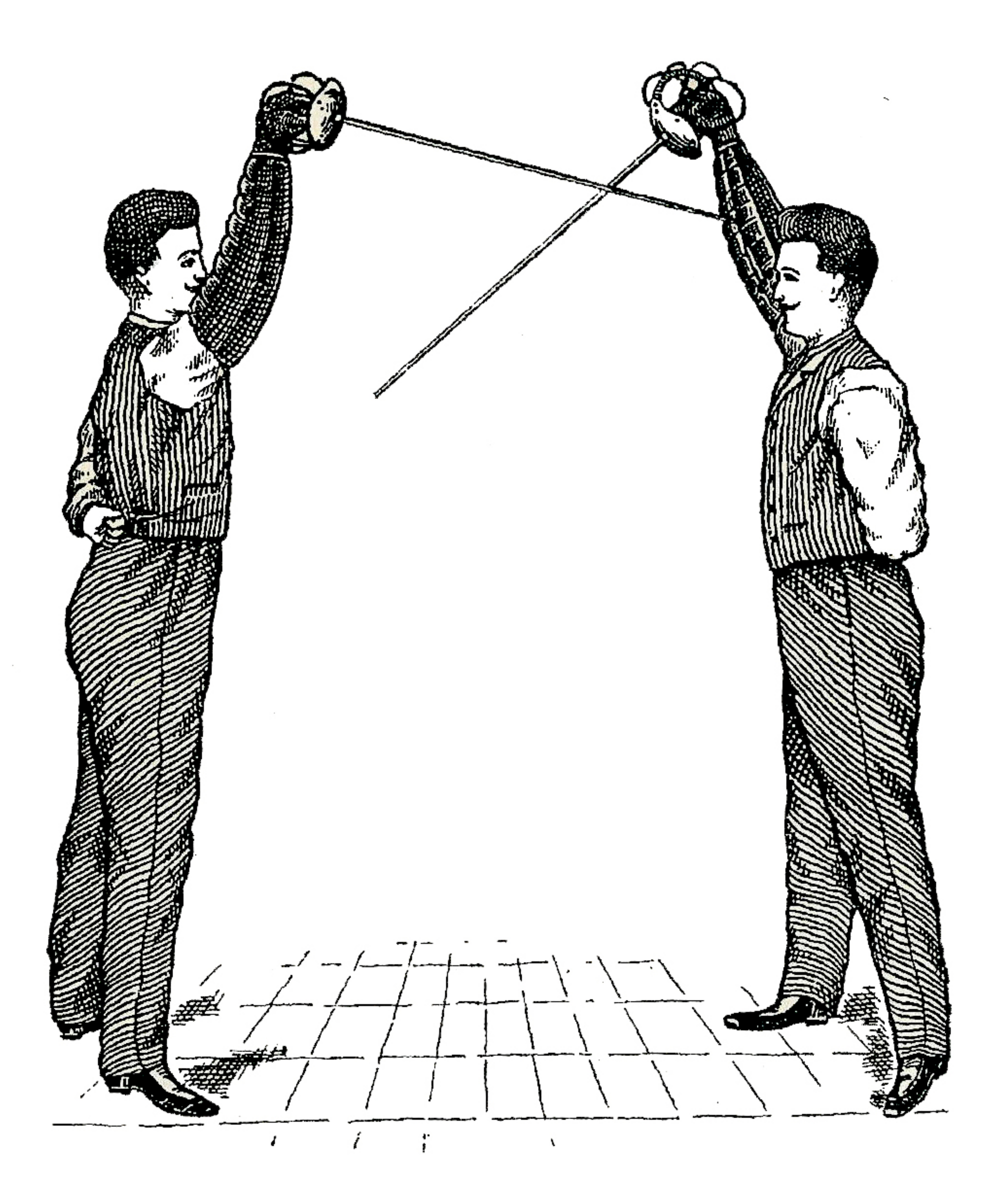
В. ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Выполнение удара имеет тот же способ, как и другие, только с малейшей разницей, что он разворачивает свой клинок таким способом, пока тыльная сторона не окажется слева. Когда лезвие возвращается, можно обратной стороной острия нанести порез на лице противника.



Фиг. 30. Изначальная позиция низкой кварты

Однако, если бы удар не попал под лезвие противника, от того как правильно он развернуться в позиции, так и произойдет изменение направления, как это описано в «Горизонтальной кварте». В этом случае ожидается, что низкая кварта будет производиться ударом через замах.



Фиг.31 Нанесение высокой кварты

Фиг. 32. Парирование клинка размашистым движением из изначальная позиция

ПРИМЕР:

А (В)	**В (А)**	**А (В)**	**В (А)**
терц	==	прим	==
==	прим	==	высокая кварта
удар рапирой	==	удар рапирой	==
==	терц	==	прим
прим	==	высокая кварта	==
==	удар рапирой	==	высокая кварта

А (В)	**В (А)**	**А (В)**	**В (А)**
горизонтальная кварта	==	==	горизонтальная кварта
==	прим	высокая кварта	==
терц	==	==	удар рапирой
==	удар рапирой	удар рапирой	==
удар рапирой	==	==	терц
==	терц	прим	==

2. Выполнение горизонтальной кварты

Изначальная позиция и удар ничем не отличается от обычной горизонтальной кварты. Этот удар, становиться тогда ударом рапиры, когда он должен прежде попасть по клинку противника, и ответить ударом рапиры из низкой кварты.

Примеры:

Для практики используйте примеры, приведенные в разделе “Выполнение низкой кварты”, используя их в выполнение горизонтальной кварты.

3. Выполнение высокой кварты

Если вы наносите поражающий удар по голове противника из высокой кварты и при этом попадете оружием, тогда вы обходите описанным образом и при отводи оружия назад нанося порез сверху справа на лице противника. Так выполняется удар называемый высокий кварт рапирой.

В. ПРОБИВАЮЩИЕ УДАРЫ.

1. Пробивающая горизонтальная кварта

Предварительными условиями для этого, а так же для всех других пробивающих ударов, должен быть противник владеющий оружием. Если предвидится, что лезвие противника не будет сопротивляться, таким образом вы ударяет горизонтальную кварту, отведя руку с оружием назад немного больше, чем обычно, и влево, в следствие чего возможно острием оружия в горизонтальном направление произвести порез на лице противника. Изменение направления должно выполняться только тогда, когда клинок снова свободен или остановлен манжетой противника.

2. Пробивающая низкая кварта

Низкая кварта, так же может быть и пробивающим ударом. Удар происходит из ранее описанного положения кисти с оружием, как при пробивающей горизонтальной кварте, если удар беспрепятственно достигает цели, острие рапиры направляется из низкой кварты и проводиться по лицу противника, поворот идет только тогда, когда конец клинка снова свободен или же замах будет прерван за счет касания манжеты перчатки противника.

3. Высокая кварта с отводом назад

Обычная высокая кварта, как пробивающий удар возможен, но очень опасен потому что, за счет размаха с идущей назад рукой может открыть слишком много места. Более практичнее использовать высокую кварту с отводом назад. Изначальная позиция - высокая кварта. Прежде чем удар достигнет цели, уже в воздухе будет изменено направление, в результате чего, удар будет происходить не спереди, а с задней стороны. Применение размаха автоматически возвращает в исходное положение.

Из всех пробивающих ударов, помимо этого удара, больше всего еще любят и пробивающую горизонтальную кварту.

Методическое замечание.

Чтобы можно было разучивать сплошные и пробивающие удары, противник должен держать свое оружие так, чтобы это дало возможность попадать по его оружию.

II. УДАРЫ ФИНТОВ

Финты, как мы уже говорили в §3 пункт II, просто намек, а не в действительности выброшенный удар. Под ударом финтом подразумевается такой удар, которому предшествует один или несколько финтов. Цель финтов – обмануть противника и заставить его отказать от своих намерений, либо вывести его из темпо, из-за чего он откроет сектор поражения. Движение к финту идет только из изначальной позиции, затем внезапно прерывается, после чего, скручивание к изначальной позиции и переходим к выполнению последующих ударов. Все подразумеваемые удары могу становиться финтов; но лучше всего подходят для высоких ударов, потому что при применении финтов горизонтальной и низкой кварты, к которым во время тренировки нельзя переходить, так как из-за длинного первого хода будет потеряно много времени. Наиболее удобно, объединять финт с последующим ударом, после выбивания которого, острие клинка больше уйдет вправо и пройдет ниже, чем при финте. При обучение, вы не должны пренебрегать обратным порядком. Часто, это очень эффективно батманом на подразумеваемый финт. Различают простой финт, двойной финт и круговой финт.

A. ПРОСТЫЕ ФИНТЫ. Если перед ударом предшествует только один финт, это называется простым фитингом. Использование простого финта предоставляет следующие возможности:

Финт Терц – Терц
Финт Терц – Прим
Финт Терц – высокая кварта
Финт Терц – горизонтальная кварта
Финт Терц – низкая кварта

Финт Прим - Прим
Финт Прим – высокая кварта
Финт Прим – горизонтальная кварта
Финт Прим – низкая кварта
Финт Прим - терц

Финт высокая кварта – высокая кварта	Финт горизонтальная кварта – горизонтальная кварта
Финт высокая кварта – горизонтальная кварта	Финт горизонтальная кварта – низкая кварта
Финт высокая кварта – низкая кварта	Финт горизонтальная кварта – высокая кварта
Финт высокая кварта – прим	Финт горизонтальная кварта - прим
Финт высокая кварта - терц	Финт горизонтальная кварта - терц

Разумеется, нет ничего, что могло бы препятствовать выполнению закрученных, сплошным или пробивающий ударов.

Методическое замечание.

Практическое применение финтов в академическом фехтование незначительно, из-за быстроты последовательных ударов и короткого хода. По многим правилам их вообще нельзя использовать. Но их нельзя игнорировать, потому что практика дает подходящую возможность усилить запястье и в то же время является хорошей подготовкой к двойным ударам.

ПРИМЕРЫ:

A (B)	**B (A)**
прим	==
==	терц
Финт Терц – высокая кварта	==
==	прим
горизонтальная кварта	==
==	финт высокая кварта –высока кварта

A (B)	**B (A)**
высокая кварт	==
==	прим
горизонтальная кварта	==
==	финт горизонтальная кварта – прим
финт терц – горизонтальная кварта	==
==	финт низкая кварта - терц

A (B)	**B (A)**
высокая кварта	==
==	высокая кварта
Финт Терц – горизонтальная кварта	==
==	финт низкая кварта-терц
прим	==
==	горизонтальная кварта

Б. ДВОЙНЫЕ ФИНТЫ. Двойные финты состоят из двух или более финтов, предшествующих самому удару. Поскольку в академическом фехтование их использование еще более ограничено, чем простых финтов, то их можно просто игнорировать.

Некоторые компиляции для объяснения:
Финт терц – финт прим – высокая кварта
финт прим – финт горизонтальная кварта – высокая кварта
финт высокая кварта – финт высокая кварта – горизонтальная кварта
финт горизонтальная кварта – финт прим – низкая кварта
и так далее.

ПРИМЕРЫ:

А (В)	**В (А)**
терц	
==	==
	прим
финт прим - финт прим – горизонтальная кварта	==
==	высокая кварта
высокая кварта	==
==	финт высокая кварта – финт терц – высокая кварта

А (В)	**В (А)**
горизонтальная кварта	==
	финт прим – финт низкая кварта – терц
==	
терц	==
==	высокая кварта
финт горизонтальная кварта – финт терц – низкая кварта	==
==	прим

В. КРУГОВЫЕ ФИНТЫ. Круговые финты возникают, когда острие клинка описывает весь круг в воздухе. Есть три вида круговых финтов: финт внутренний круг, финт внешний круг и круговой удар. Так как, по правилам, применение больше нигде не разрешено, то здесь мы их полностью игнорируем.

III. ДВОЙНЫЕ УДАРЫ

Большое значение по правилам академического фехтования рапирой являются двойные удары, их можно сделать за гораздо меньшее время, чем два простых удара. Двойной удар отличаются от удара финтом, только за счет того, что намеченные удары наносятся в пол силы. Можно осуществлять переход от первого удара до позиции второго, так же как и с финтом. Но, так же, возникает соединение двух ударов таким образом, что в начале небольшое изменением направления, острие описывает только маленький круг, следовательно из стойки не разрешается размахивать. Для этого действия больше подходит выражение «перекатывание». Тщательное обучение требует добросовестной практики, поскольку для правильного выполнения требуется сильное запястье, а двойные удары обеспечивают подходящую возможность подготовиться к контро-темпо.

Методическое замечание.

Для практики используйте примеры, приведенные в простых финтах, превратив финт в настоящий удар, который затем составит первую часть двойного удара.

Для того, чтобы студенты были совершенно уверены в исполнение двойных ударов, учитель сначала ударяет после второго удара, но позже после первого, а затем после обоих, причем он также может использовать контро-темпо удар. В ходе тренировки учеников между собой нужно чтобы они не думали об ударе контро-темпо, но позволять выполнять их только тогда, когда они появляются.

---

§6. ПАРИРОВАНИЕ И ЗАЩИТА (ВСТРЕЧА И ОТВЕТ) АТАКИ

Самое большое искусство в фехтовании - хорошее парирование, чтобы отразить любую атаку противника. Среди академического фехтования, часто преобладает стремление в любом случае встретить противника, даже если это будет связанно с личным риском. Следует признать, что атака более благородна, чем быть атакованным; но вы никогда не должны игнорировать свою собственную защиту. Наша школа рассчитана на справедливое удовлетворение обоих требований, как храброй атаки, так и доброкачественного парирования. У нас есть разные средства, которые описаны в следующих параграфах.

I. Парирование ударов с ходу из исходной позиции и ответ через ответный удар (удар в темпо)

В более ранних школах у вас был специальный парад для каждого отдельного удара; поэтому вам всегда приходилось чтобы отразить атаку, выполнить соответствующее движение рукой или оружием. Современный метод фехтования состоит из одного парада для всех первых ходов, что стало возможным благодаря новой исходной позиции (см. § 2 III). Давайте поближе это рассмотрим. Предполагается, что первый ход из изначальной позиции только будет блокирующий удар, например, начало боя, бьем с половиной силы и при правильном положение руки и расположения.

С начало фехтовальщик делает прим в правильной изначальной позиции с основным упором на ручку эфеса, на высокий терц с перчаткой; кварта предотвращается сильной частью клинка.

Может случиться, что низкая кварта уже попадает в середину клинка противника; но она не в состояние наносить удар из парада, так как направление удара в стойки с оружием проходит почти параллельно, и от сюда, будет скользить вверх до эфеса.

Здесь можно заметить, что в соглашениях введен обычай, только с первого удара наноситься высокий удар. В тех случаях, когда ударяется темпо и наноситься первый удар престижно применить “Мензур”, не нужно брать во внимание и спокойно парируйте в стойке; он заменяется методом, описанным в пункте II настоящего параграфа.

Ответ первым ударом происходит после того, как он был отпарирован из изначальной позиции, так же наноситься ответный удар (удар после темпо), для чего может использоваться любой удар.

II. Парирование ответных ударов по средствам размахивания клинком из изначальной позиции и ответ по средством объединения дальнейших ответных ударов.

Точно так же, как и парад из спокойной стойки достаточен для всех первых ударов, даже для одного единственного парада, а именно качание клинка посредством позиции первого удара, достаточное для всех ответных ударов, которые считаются самым важным новшеством и должен быть для всех остальных школ самым большим преимуществом.

Сопротивление, которое противопоставляется руке, руке с клинком и силе клинка соперника должно давать удар, этим темпом достигается взмах.

Представить себе случай. После того, как фехтовальщик начал бой, через изначальную позицию он взмахом разворачивает свой клинок и совершает сразу без перерыва замахи объединяя с дальнейшими ударами. При помощи этих замахов он ловит теперь ответные удары совершаемые противником и одновременно отвечает на них. Сила махового движения и крепости хвата, с которым нужно держать оружие, даже сильный удар будет отражен.

Таким образом, искусство парирование, основной, настроить себя так, чтобы вы по возможности подхватывали удары противника, а ваш собственный клинок спокойно возвращается при помощи размаха в изначальную позицию. Адаптация к темпу противника становится возможной благодаря более быстрым или медленным, коротким или более длительным размашистым ударам. Никогда не позволяйте взмахам останавливаться в позиции. Это может случиться, когда весьма сильный удар противника затормозился, но прерывание не должно происходить. В случай необходимости вы можете усилить размах, что позволит вашей руке с клинком немного подняться, так как ваша рука поднимется из плечевого сустава. Даже после комментария “Стойте!” не стоит останавливаться в изначальной позиции, вам необходимо продолжать уклоняться от ударов.

В то же время, мах, который служит ответным ударом для защиты противника, вы так же можете соединить, как уже упоминалось, в ответ на это, еще один ответный удар. Несомненно, эта привилегия к старой школе, чтобы наносить удары друг за другом намного быстрее, исходя из этого за значительное время завершить бой.

Кроме того, в следствие длинных махов, наносить ответные удары, которые начинаются после изменения направления, значительно увеличиваются без особых усилий, что не следует недооценивать.

Все приведенные до сих пор примеры составлены в соответствии с этим принципом. Проследим за ходом фехтовальных фаз. Оба фехтовальщика стоят в стойке. (**A)** Первый удар наноситься из позиции Прим (ход 1 удара),
(B) парирует его с выпадом оружия вмести с эфесов и так же отражает его ответным ударов горизонтальной кварты (ход 2 удара). **(A)** Защищается сразу после своего прим и ловит кварту **(B),** размахивая в позиции силой своего клинка и ответным ударом соединять этот же замах с терц (ход 3 удара). Это парирует **(B)** также размахивает из позиции при помощи наложения и отражая дальнейшие ответный удар (ход 4 удара) и так далее.

Как на показанной схеме:

1. Шаги

	A (B)		**B (A)**
	исходная позиция		исходная позиция
1.	прим (первый ход)		парирование с эфесом
	поворот, через замах в исходную позицию	2.	удар горизонтальная кварта
3.	Терц (2. ответный удар)		поворот, через замах
	==		в исходную позицию
5.	прим через низкую кварту	4.	прим
	размахивая из исходной		===
	позиции нанося терц	6.	высокая кварта

Стоп!

Оба фехтовальщика в позиции проводят свое оружие по самому короткому пути; начинает второй (2). Круговое соревнование, (B) может произвести первый ход. Так как все ответные удары только противником полностью отражены в результате темпо, они называются ударами в соответствии с темпом.

Если фехтование происходит таким образом, что оба фехтовальщика всегда могут защитить себя. Чтобы кто-то получил укол (попадание), это возможно только при неправильном изменение направления, или ложном положением руки с оружием в процессе вращения клинка из изначальной позиции, или позволили себе выйти из правильного темпа.

III. Применение ударов с темпом (темпо-удары, см. §3 V)

Из стремления, любой фехтовальщик позволяет в первый раз, взял за обычай, что в “Мензуре” многократная высокая кварта отбивается в темпо. Во многих соединениях, даже держа клинок, с ходу ударяет друг об друг. Таким образом, это делает фехтование более механическим, согласно решению Кёзенского Объединения студенческих обществ, каждый фехтовальщик должен быть свободен в выборе первого удара, однако при всех обстоятельствах не исключаются темпо-атаки. Под темпо-атаками проходит очень легко дальше темпо-удара. Но даже во время боя не всегда избежать темпо-ударов.

Здесь собраны возможности и действия темпо ударов:

	A (B)	**B (A)**
1	прим (защита эфесом)	прим (защита эфесом)
2	прим (защита манжетой)	высокий терц (защита манжетой)
3	прим (защита сильной частью клинка)	высокая кварта (защита сильной частью клинка)
4	прим (незащищенный)	горизонтальная кварта (защита сильной частью клинка)
5	прим (незащищенный)	низкая кварта (защита манжетой)
6	высокий терц (защита манжетой)	высокий терц (защита манжетой)
7	высокий терц (защита сильной частью клинка)	высокая кварта (защита сильной частью клинка)
8	высокий терц (незащищенный)	горизонтальная кварта (защита сильной частью клинка)
9	высокий терц (незащищенный)	низкая кварта (защита сильной частью клинка)

10	высокая кварта (защита эфесом или сильной частью клинка)	высокая кварта (защита сильной частью клинка)
11	высокая кварта (защита манжетой)	горизонтальная кварта (защита эфесом или сильной частью клинка)
12	высокая кварта (незащищенный)	низкая кварта (защита эфесом или сильной частью клинка)
13	горизонтальная кварта (защита манжетой)	горизонтальная кварта (защита манжетой)
14	горизонтальная кварта (защита манжетой)	низкая кварта (защита манжетой)
15	низкая кварта (защита манжетой)	низкая кварта (защита манжетой)

Как видно из этих комбинаций, в предпосылки, что все удары выполняются корректно, в 11 случаях из 15 полностью человек защищен. Только при 4-х ударах темпо, при:

Прим – Горизонтальная кварта
Прим – низкая кварта
Высокий терц – горизонтальная кварта
Высокий терц – низкая кварта

появляется сектор поражения у наносящего удар прим или высокую терцу фехтовальщика. Тем не менее, это не исключает, чтобы в этих положениях эффективно можно защитить себя. Когда вовремя известно, что против его прима или терца будет использован один из обозначенных ударов темпо, то руку и кисть с оружием во время удара нужно ставить как можно дальше влево, чтобы отбить с помощью манжеты удар противника. Таким образом ударяющий прим можно назвать угловой прим, а такой терц называется угловой терц. Но эти удары попадают скорее всего в область ударов контро-темпо (смотри более детально об этих ударах).

Если фехтовальщик ударяет без защиты, это значит: что во время высоких ударов он держит руку с оружием слишком низко, а во время кварты недостаточно далеко налево, то с точностью можно сказать, что ударенные удары темпо будут подать в сектор поражения.

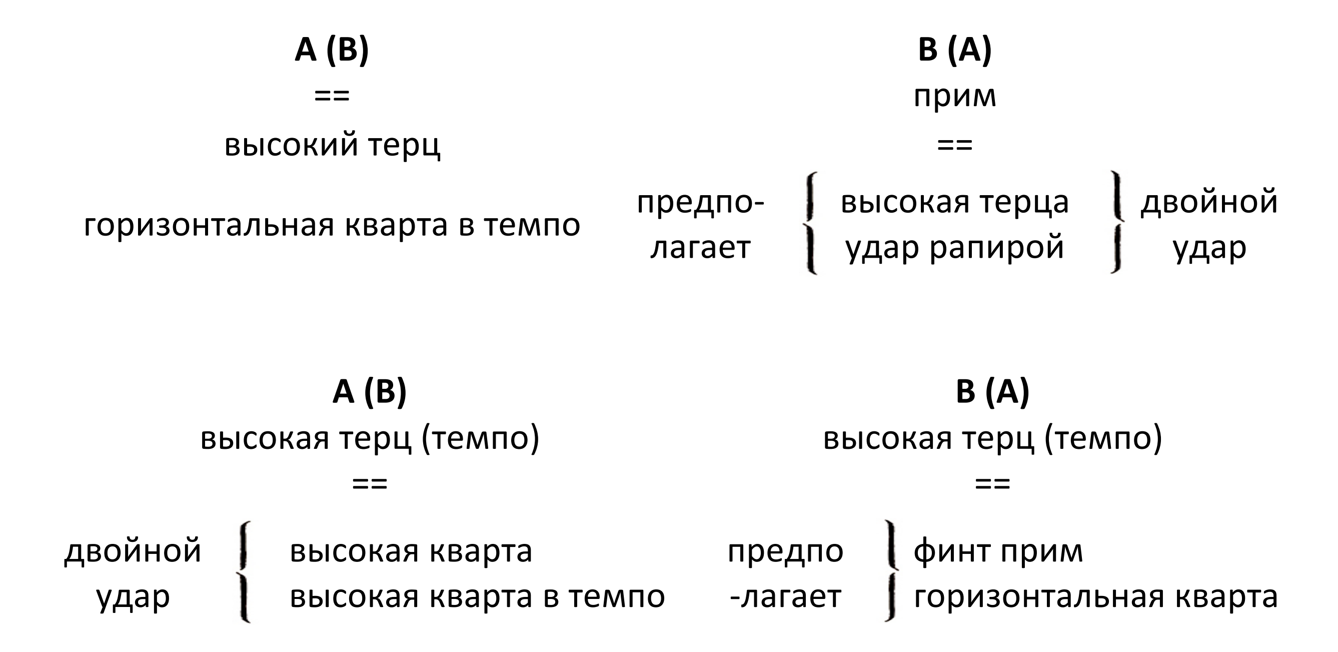
Из-за бесполезности большинства предписанных по правилам ударов с темпо, фехтовальщики должны их применять как можно меньше, или хотя бы стремиться к тому, что ежели они попали в такие удары темпо, то снова вернуться к тому способу фехтования как удары в темпо. Это проще всего сделать таким образом, что один из двоих фехтовальщиков после нанесения удара, производит поворот немного медленнее или быстрее чем противник. Этого так же можно достичь, если сразу после темпо удара, нанести другой удар, как вторая часть двойного удара. Примерно так (как первый удар, это тем не менее разрешено):

A (B)	**B (A)**	
темпо высокая кварта	темпо высокая кварта	двойной
поворот, замах в стойке	высокая кварта	удар

IV. Применение ударов в темпо.

Одна из действенных защит при атаки являются удары в темпо. Это такие удары, как уже говорит само имя, которые ударяются в темпе противника, то есть они происходят быстрее пока он будет завершён. Особенно они будут использоваться тогда, когда противник с очень медленным темпом нападает, примерно как удары финтовые или двойные удары, за счет чего он будет вынужден отказаться от своих намерений или изменить их. Как удары в темпо могут использовать простые, а так же двойные удары. Так как удары в темпо из-за быстрой последовательности друг за другом ударов противника, по правилам фехтования, мало чем отличаются от ударов темпо или контро-темпо, то собственное прикрытие или защита происходит таким же способом как и у них (смотри пункты III и V этого параграфа).

ПРИМЕРЫ:



V. Применение ударов против темпо (удары контро-темпо)

А. Общее об ударах контро-темпо

Удары контро-темпо или удары против скорости, которые так же называются опережающий удар. Эти удары будут таким образом наноситься против темпо противника, чтобы с помощью него можно было парировать нападение, а так же по возможности достичь цели или попасть. Такой удар контро-темпо состоит из парада и собственного удара. Парад на самом деле не является особенным движением он происходит просто потому что , во время собственного взмаха удара перехватывается удар противника и в зависимости от того направления от куда он идет и вида собственного удара, или же силы клинка, противопоставляет эфес или манжета. Если перехватывается удар противника клинком, то за счет этого создается для себя более удачное действие рычага, и она становиться сильнее за счет того чем ближе происходит встреча клинка с собственным эфесом.

Чтобы своевременно мочь оказать сопротивление, необходимо производить взмахи ударов, по возможности быстро и довольно таки коротко. По этому не нужно во время первого хода клинок кружить как бы за головой, а сразу

проводить удар и только после этого уже находясь в стойке взмахивать клинком, от своего левого плеча к противнику, для это подходит только крутые удары.

Побуждение для проведение удара контро-темпо будет дано за счет поведения противника. Их чаще всего применяют тогда, когда противник

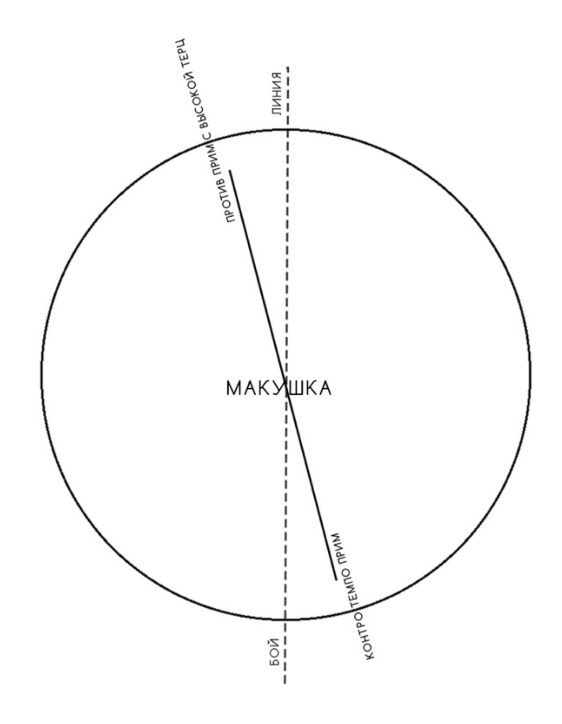
1. ударяет без прикрытия, то есть во время своего удара рука с оружием слишком низко опускает
2. его атака проводиться так сильно, что он может ударять наши обычные парады
3. он никак не защищен, так и нападает с неправильным применением силы
4. продолжает правильные, но тем не менее проводит удары только в пол силы, которые позволяют предположить, что он думает только о собственной защите и будет стараться намеренно избегать атак со своей стороны.

В этих случаях удары контро-темпо предлагают помимо обеспеченной защиты, так же возможность для успешной обороны. можно контро-темпо удары ударять после простых последующих ударов и против двойных ударов. По поводу двойных ударов можно ударять как и после первой части, так и после второй части. Очень хорошо для контро-темпо ударов подходит вторая часть двойного удара, так как с помощью него очень быстро можно достичь цели, что особенно необходимо тогда, когда противник хочет нанести удар с нашим темпо. За счет быстрой смены следующих друг за другом ударов в академическом фехтование, у человека нет времени для обдумывания. Чтобы достичь сноровки при применение ударов контро-темпо, из всех вещей необходима прилежная тренировка. Так как, во многих случаях при применение ударов контро-темпо и темпо, в проявление нет ни какого различия, поэтому описание контро-темпо ударов, в этой книги довольно коротко приведено. А по поводу примеров, мы скупиться не будем.

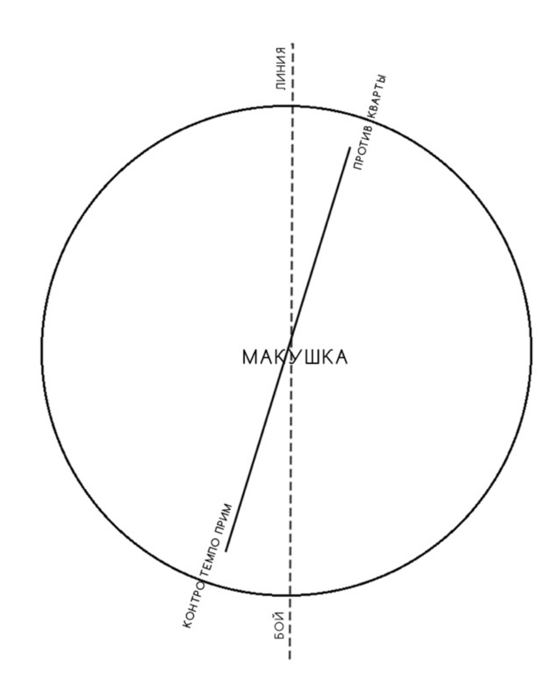
Б. Описание ударов в контро-темпо

1. Удар контро-темпо прим

Удар контро-темпо прим можно применить против любого удара противника. Для цели собственного прикрытия необходимо, приспособить свою руку и положение руки с клинком по направлению к удару противника *(смотри §6 III).* За счет этого, в зависимости от того идет ли атака противника справа или слево, во время удара контро-темпо прим между рукой и клинком образуется, или с левой или справой стороны открытый угол *(это угловой прим, фигура 37).* И хотя попадание такого удара, не совпадает точно с плоскостью фехтования, она ее скорее разрезает. Против кварты, практичнее, вместо контро-темпо прима применять удар контро-темпо крутую кварту.



Фиг 37. Разрез попадания контро-темпо прим против прим и высокой терц

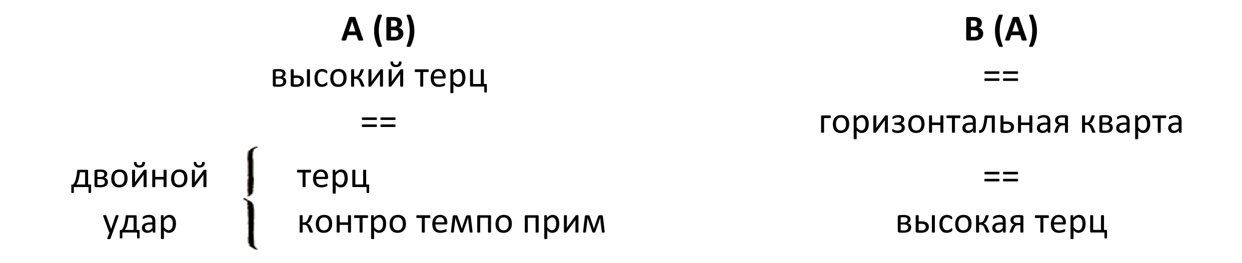


Фиг 38. Разрез попадания контро-темпо прим против кварты

ПРИМЕРЫ (смотрите методические замечания).

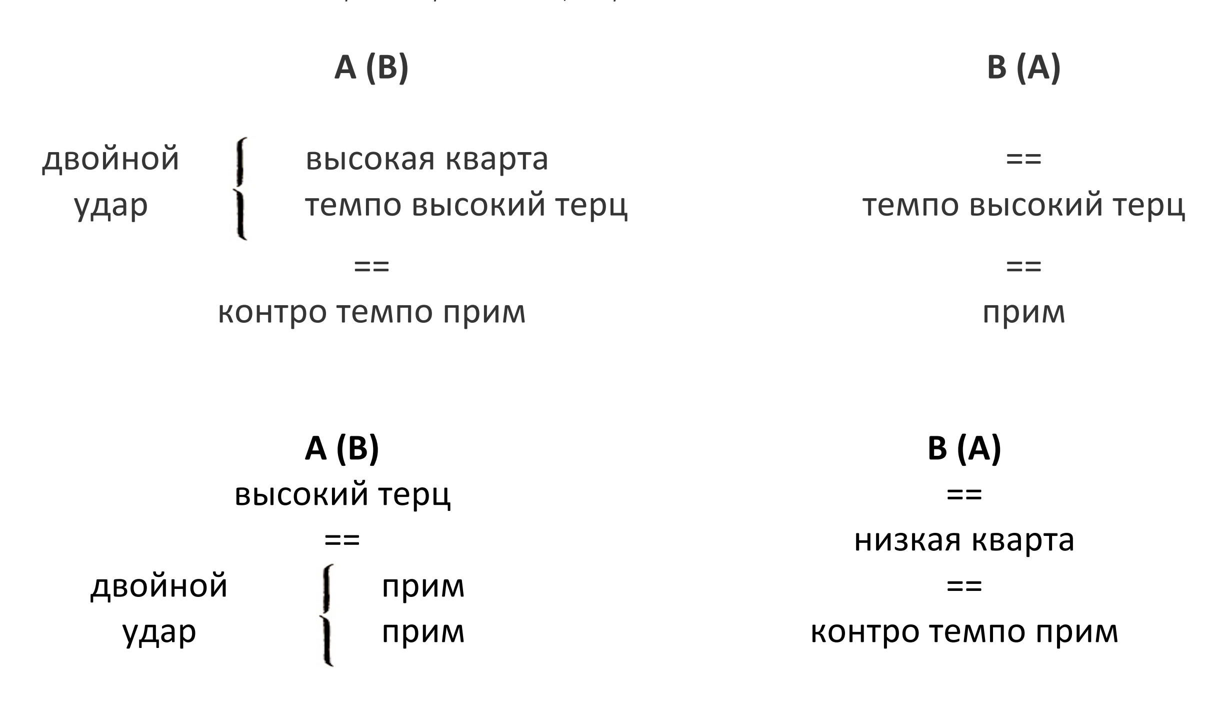
а) Контро темпо прим против высокой терц:
Оборона при помощи манжеты.

А (В)	**В (А)**
высокая кварта	==
==	прим
высокий терц	высокий терц } двойной
==	высокая терц } удар
контро темпо прим	



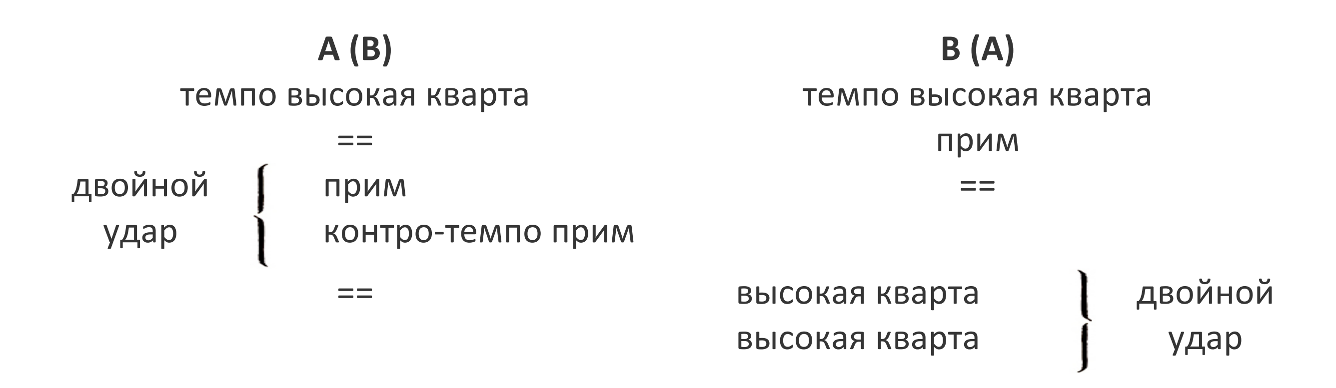
А (В)	**В (А)**
высокий терц	==
==	горизонтальная кварта
двойной } терц	==
удар } контро темпо прим	высокая терц

б). Контро-темпо прим против прим:
Оборона при помощи эфеса или сильной частью клинка.

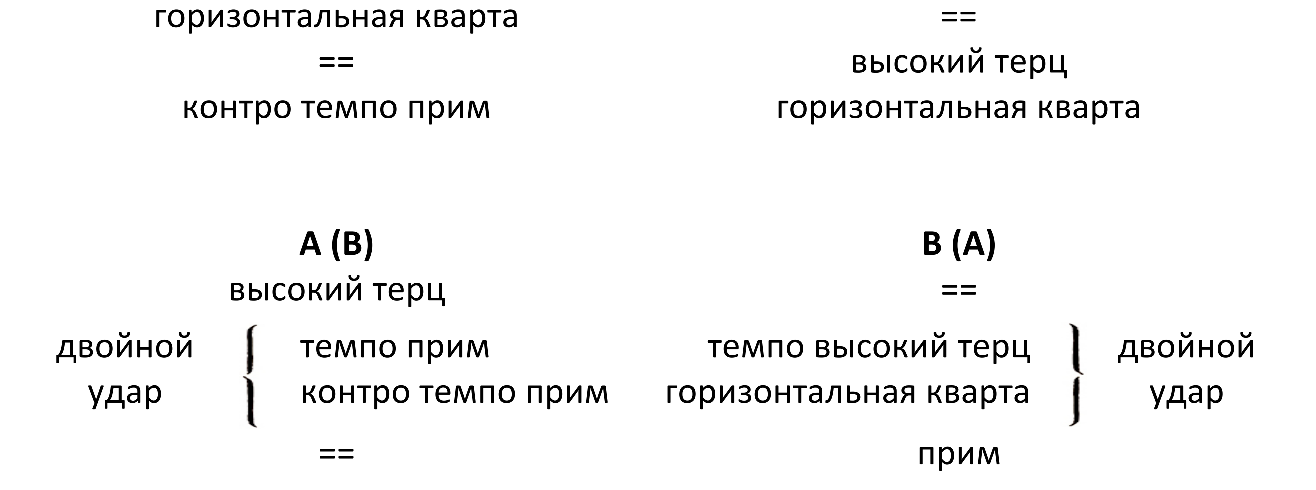


в). Контро-темпо прим против высокой кварты:
Оборона идет при помощи эфеса или сильной частью клинка.
Положение руки с оружием слево.

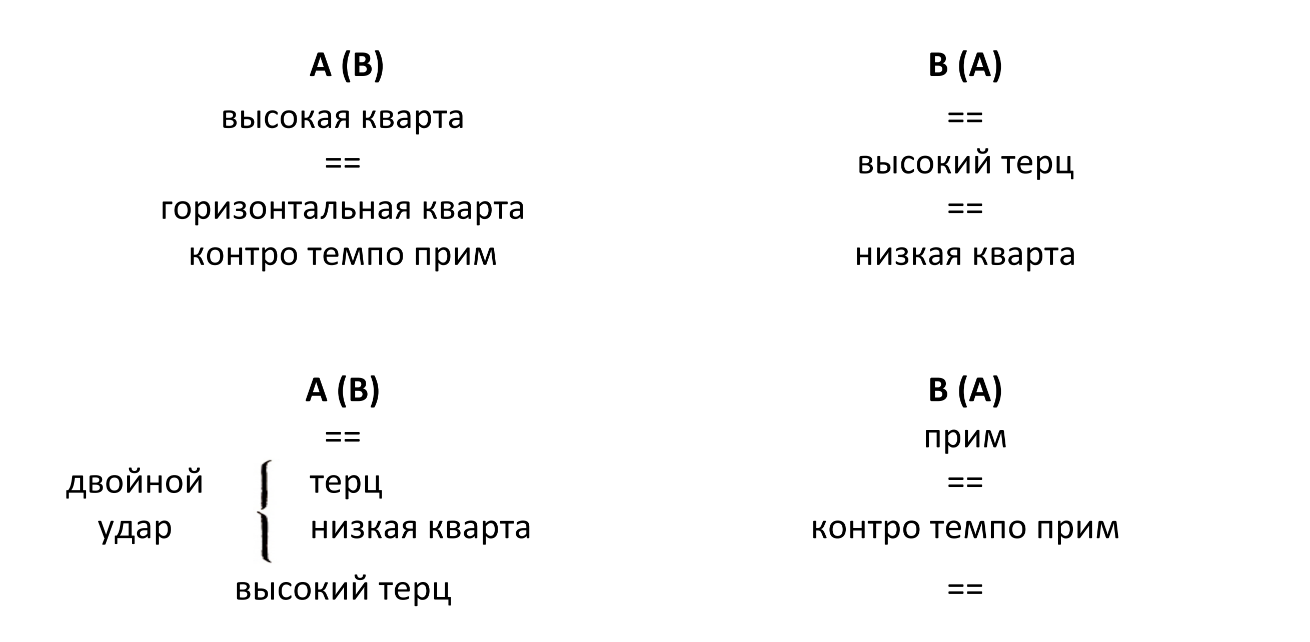




г). Контро темпо прим против горизонтальной кварты
Оборона идет при помощи манжеты. Положение руки с оружием слева.

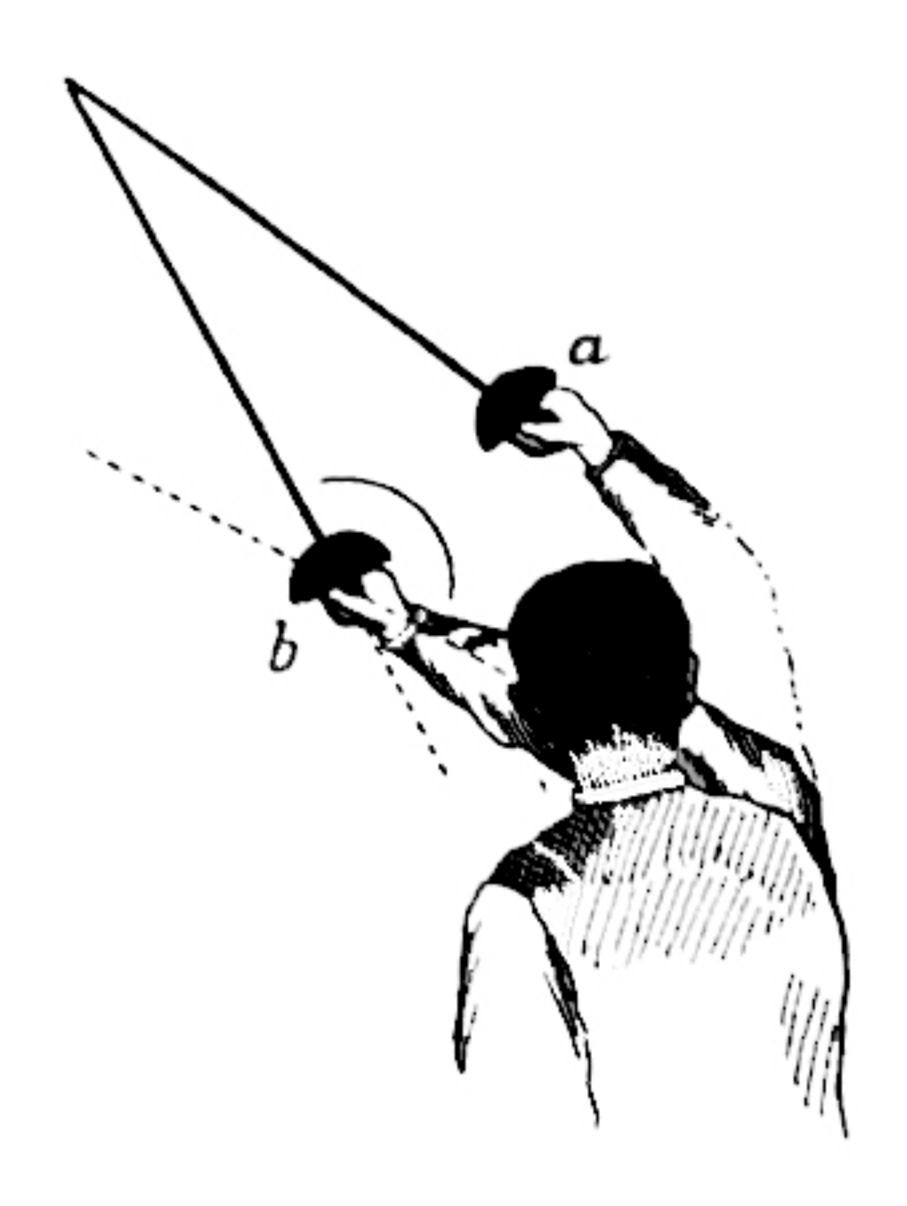


д). Контро темпо прим против низкой кварты
Оборона идет при помощи манжеты. Положение руки с оружием слева.



2. Удар контро-темпо терц (крутой терц и угловой терц)

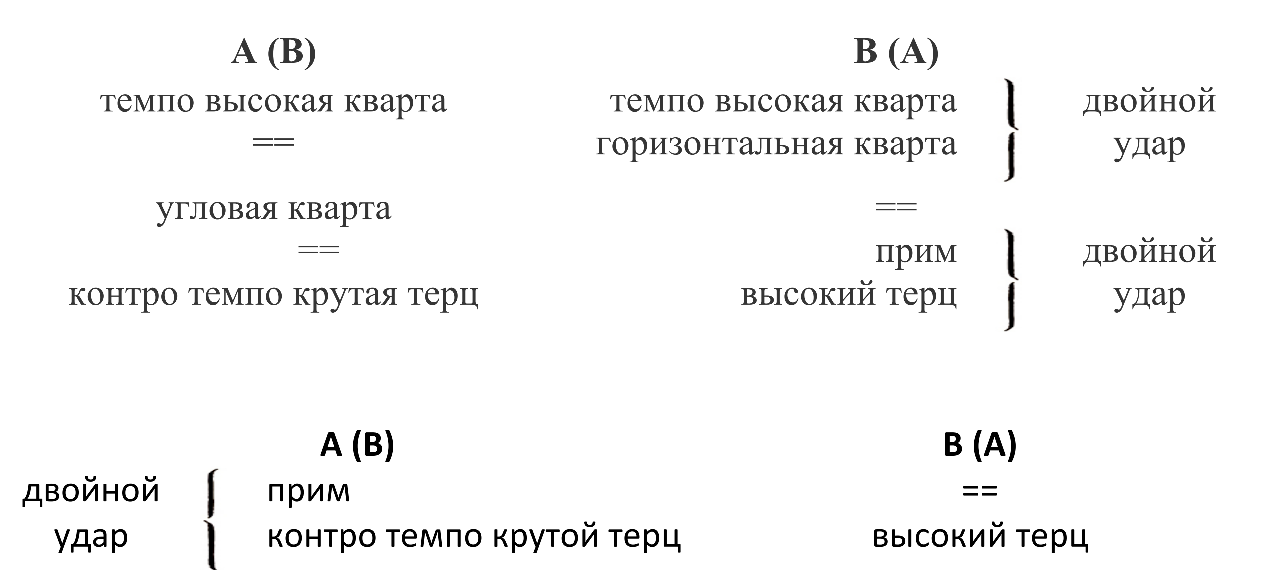
Удар контро-темпо терц производиться в зависимости от направления или установки кисти с клинком, она обусловлена за счет способа атаки противника, ее называют “крутая терц” или “угловая терц”. Контро-темпо крутой терц будет применяться против высокой терц или прим, а угловой терц против любой из трех кварт. Из-за опасности и сложности проведения углового терца, чаще всего вместо него применяют контро-темпо крутую кварту.



Фиг 39. Сравнение первого хода высокой терц с угловой терц
а) первый ход – высокая терц; б) первый ход – угловой терц.

ПРИМЕРЫ:

а) Контро темпо крутая терц против высокой терц:
Оборона при помощи манжеты.



A (B)	B (A)	
темпо высокая кварта	темпо высокая кварта	двойной
==	горизонтальная кварта	удар
угловая кварта	==	
==	прим	двойной
контро темпо крутая терц	высокий терц	удар

	A (B)	B (A)
двойной	прим	==
удар	контро темпо крутой терц	высокий терц
	высокий терц	==
	==	прим

б) Контро темпо крутая терц против прим:
Оборона при помощи эфеса.

A (B)	B (A)	
==	высокая терц	двойной
контро темпо крутая терц	прим	удар
высокая кварта	==	
низкая кварта		
==	прим	двойной
темпо горизонтальная кварта	темпо высокая кварта	удар

A (B)	B (A)
высокий терц	==
==	==
контро темпо крутая терц	прим

в) Контро темпо угловой терц против высокой кварты:
Оборона при помощи эфеса или сильной части клинка.

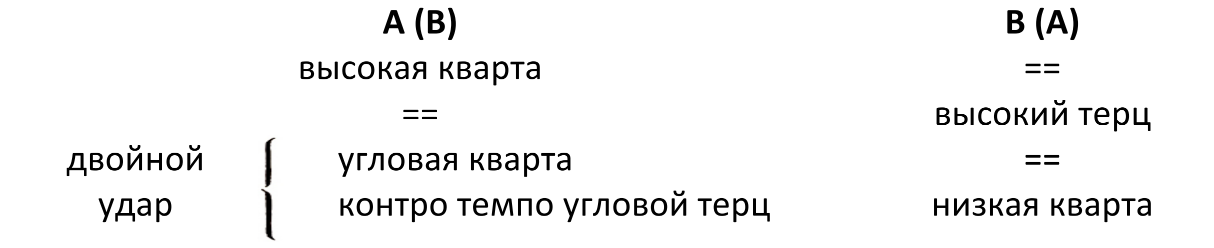
	А (В)	**В (а)**
двойной удар	темпо прим	темпо прим
	высокий терц	==
	==	высокая терц
двойной удар	низкая кварта	==
	контро темпо угловая кварта	высокая кварта

г) Контро темпо угловой терц против горизонтальной кварты:
Оборона при помощи манжеты.

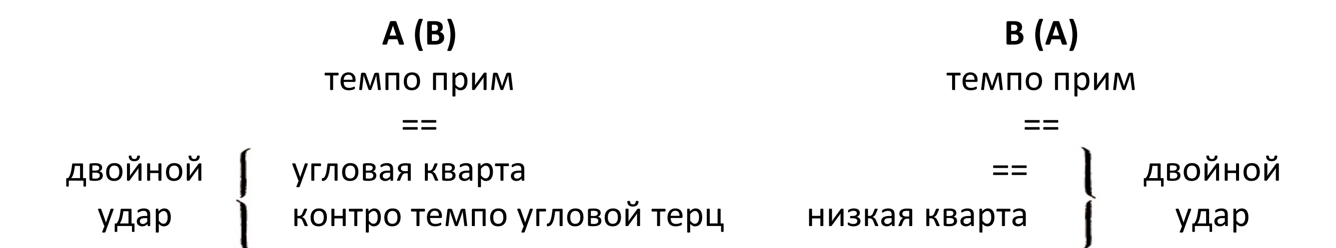
А (В)	**В (А)**
высокая терц	==
==	прим
контро темпо угловая терц	горизонтальная кварта

А (В)	**В (А)**	
==	прим	
высокая кварта	==	
==	высокая кварта	двойной удар
контро темпо угловая терц	горизонтальная кварта	

д) Контро темпо угловой терц против низкой кварты:
Оборона при помощи манжеты.



	А (В)	**В (А)**
	высокая кварта	==
	==	высокий терц
двойной удар	угловая кварта	==
	контро темпо угловой терц	низкая кварта

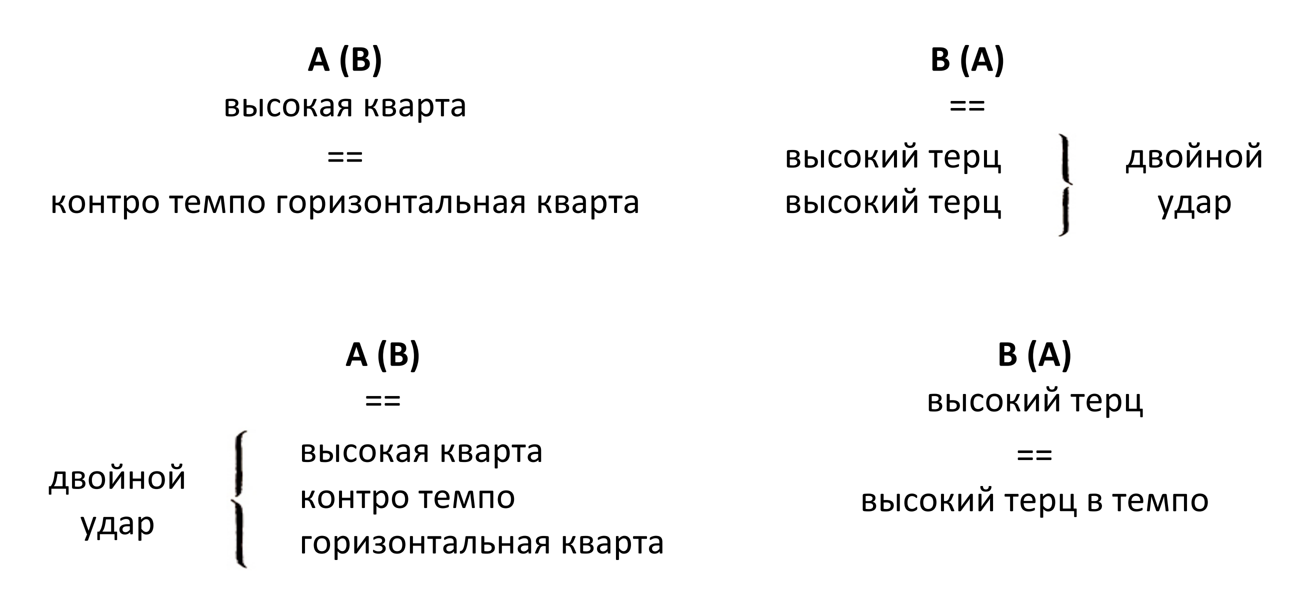


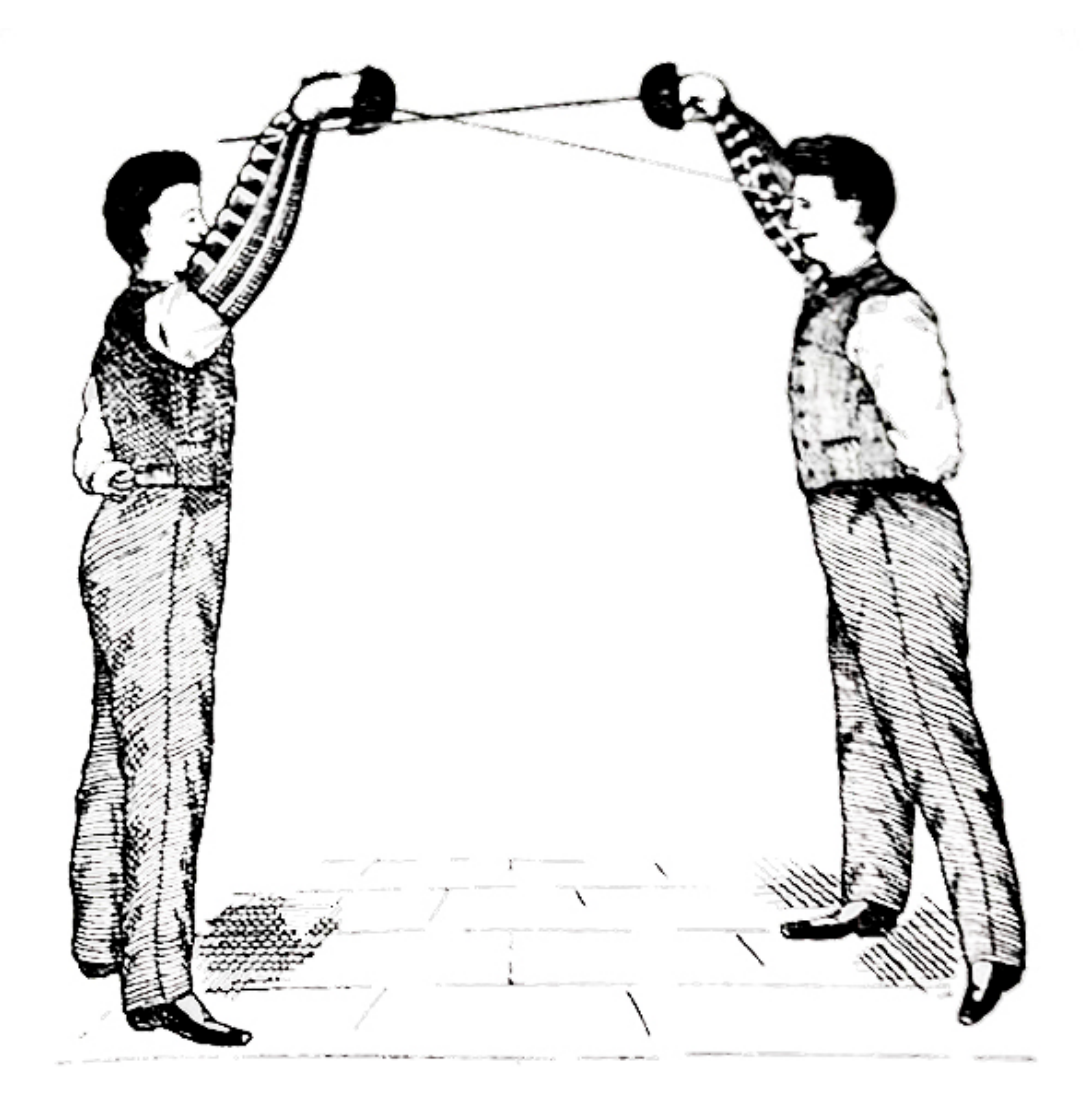
3. Удар контро темпо кварта (горизонтальная кварта и крутая кварта)

Из кварты, как контро темпо удары можно использовать горизонтальную кварту и крутую кварту. Тем не менее, горизонтальная кварта ни очень подходят для контро темпо ударов из-за недостаточно сильных взмахов. Только в одном случае, вызванного за счет направления удара противника, а именно против высокой терцы возможна горизонтальная кварта, как контро темпо удар, но он должен производиться только под углом примерно 67,5 градусов к длине оси. В отличие от всех других ударов контро-темпо кварта должна выполняться только под углом 22,5 градусов, что соответствует направлению простой крутой кварты.

ПРИМЕРЫ:

а) Контро темпо горизонтальная кварта (67,5 градуса) против высокой терц.
Оборона при помощи сильной части клинка.





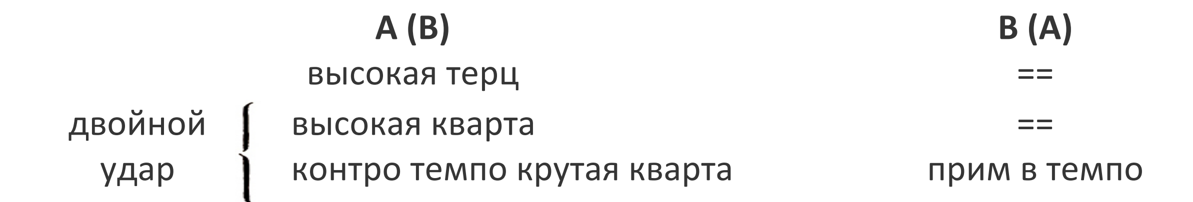
Фиг 40. *Ударяет контро-темпо горизонтальную кварту против высокой терц и парирует при помощи сильной части клинка*

Фиг 41. *Ударяет высокую терц*

б) Контро темпо крутая кварта против прим.
Оборона при помощи сильной части клинка.

A (B)
темпо высокая кварта
темпо прим
контро темпо крутая кварта

B (A)
темпо высокая кварта
темпо прим
прим



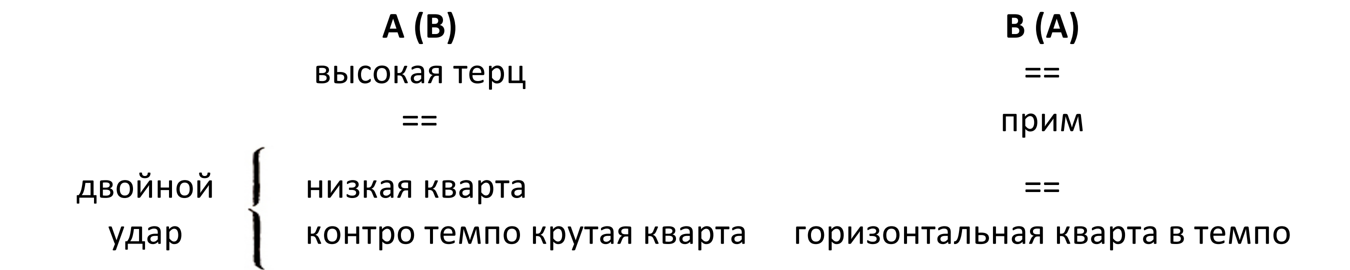
в) Контро темпо крутая кварта против высокой кварты.
Оборона при помощи эфеса или сильной части клинка.

A (B)	**B (A)**
высокая терц	==
==	высокая терц
двойной удар { темпо высокая кварта контро темпо крутая кварта	темпо высокая кварта высокая кварта } двойной удар

A (B)	**B (A)**
горизонтальная кварта	==
==	угловая кварта
двойной удар { высокая кварта контро темпо крутая кварта	==
==	высокая кварта высокая кварта } двойной удар

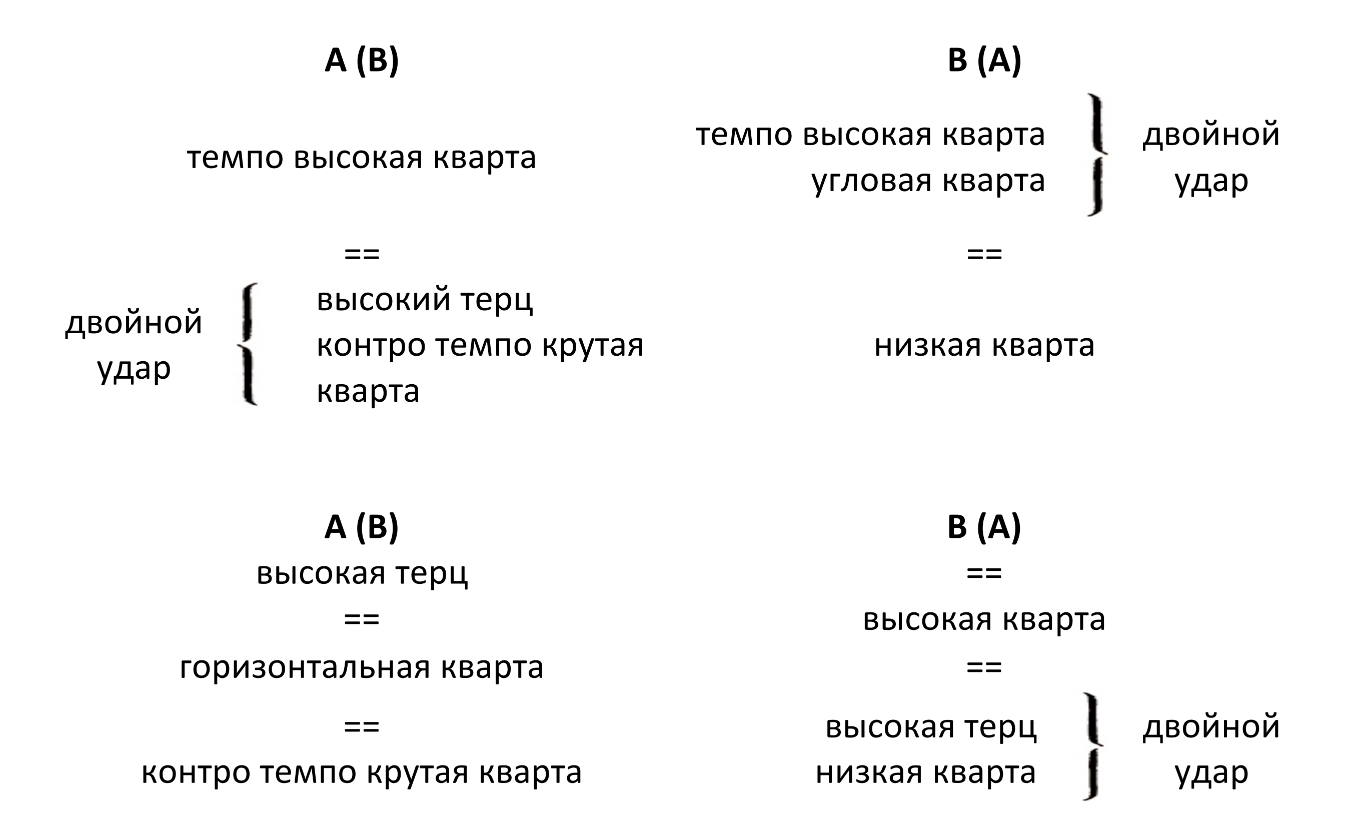
г) Контро темпо крутая кварта против высокой кварты.
Оборона при помощи манжеты.

A (B)	**B (A)**
высокая кварта	==
==	высокая кварта
двойной удар { угловая кварта контро темпо крутая кварта	== горизонтальная кварта



A (B)	B (A)
высокая терц	==
==	прим
двойной удар { низкая кварта	==
контро темпо крутая кварта	горизонтальная кварта в темпо

д) Контро темпо крутая кварта против низкой кварты.
Оборона при помощи манжеты.



A (B)	B (A)
темпо высокая кварта	темпо высокая кварта } двойной
	угловая кварта } удар
==	==
двойной удар { высокий терц	
контро темпо крутая кварта	низкая кварта

A (B)	B (A)
высокая терц	==
==	высокая кварта
горизонтальная кварта	==
==	высокая терц } двойной
контро темпо крутая кварта	низкая кварта } удар

Методическое замечание.

Наши примеры, которые можно использовать как части хода , или как самостоятельные маленькие ходы, так разнообразно сложены, что они предоставляют всевозможные возможности. Прежде чем перейти к практики этих примеров, необходимо особенно взяться за описанные здесь контро-темпо удары. При первом примере происходит примерно следующее:

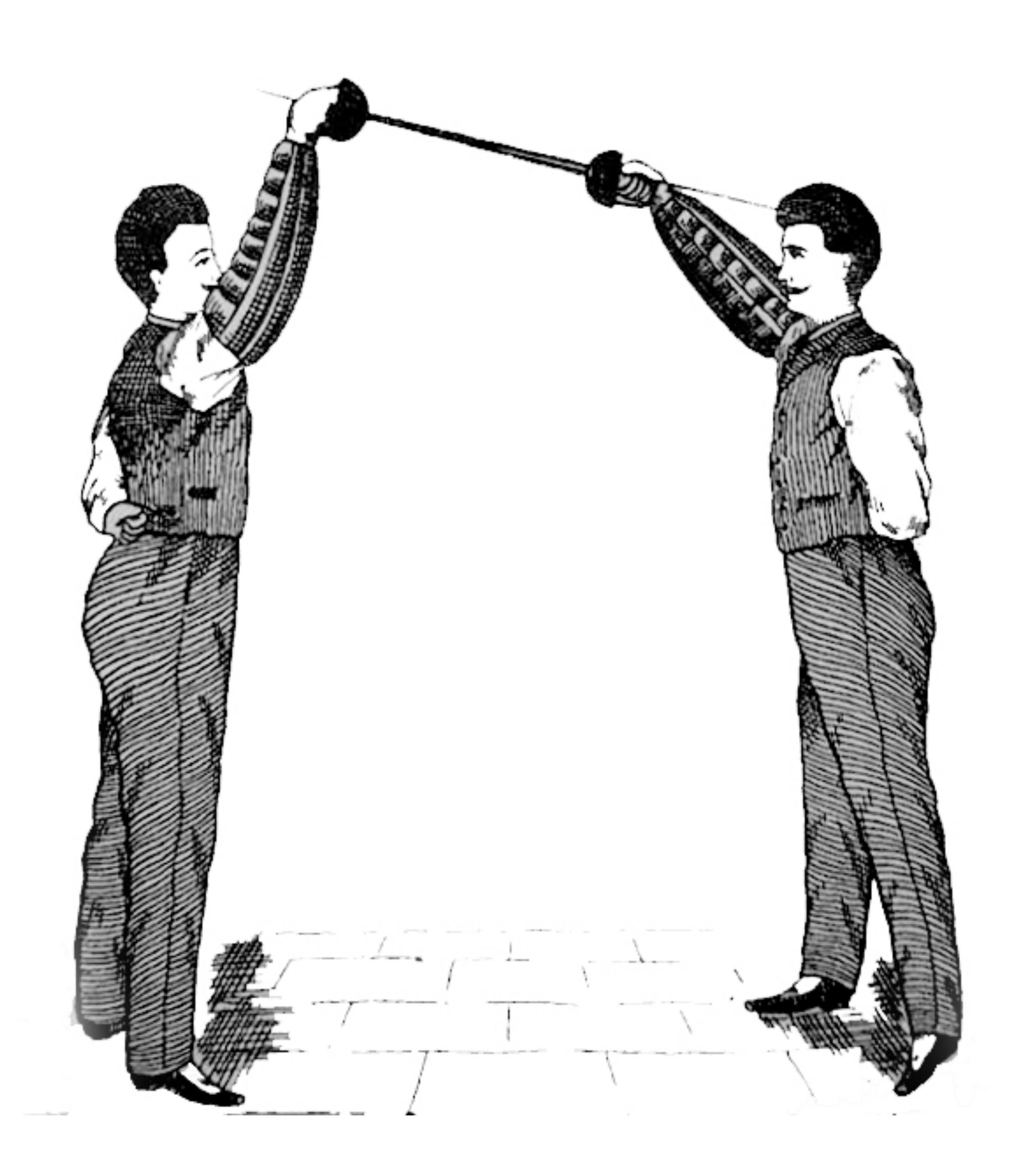
I. УПРАЖНЕНИЕ

Учитель

ударяет высокую терц, поворачивается и наносить снова высокую терц

Ученик

парирует в стойке с манжетой и наносит контро темпо прим



Фиг 42. *Ударяет контро-темпо крутую кварту против высокой кварты и парирует сильной частью клинка и эфесом*

Фиг 43. *Ударяет высокую кварту за счет этого создает сектор поражения для обнажения кварты, так как его кисть с оружием слишком низко и недостаточно влево расположена*

II. УПРАЖНЕНИЕ

Учитель	***Ученик***
ударяет { высокую терц высокую терц } как двойной удар	*ударяет против второй части двойного удара, контро темпо прим*

III. УПРАЖНЕНИЕ

Ученик	***Учитель***
ударяет высокую терц парирует во время размаха находясь в стойке, при помощи манжеты и наносит удар контро темпо прим	*парирует в стойке с манжетой ударяет первую часть своего двойного удара высокую терц, ударяет вторую часть своего двойного удара высокую терц*

IV. УПРАЖНЕНИЕ

Учитель	***Ученик***
ударяет прим затем идет размах в стойке	*парирует в стойке при помощи эфеса оружия затем ударяет высокую терц*
двойной удар { высокую терц высокую терц	*взмах в стойке и ударяет контро темпо прим*

V. УПРАЖНЕНИЕ

Ученик	***Учитель***
- ударяет как первый удар высокую кварту - взмах в стойке,	*- парирует в стойке - ударяет прим - парирует в стойке*
- ударяет высокую терц - взмах в стойке - ударяет контро темпо прим	*высокая терц высокая терц } двойной удар*

Таким образом достигается цели, за счет регрессивного развития к предложенным ходам. Таким же способом можно использовать и с остальными примерами.

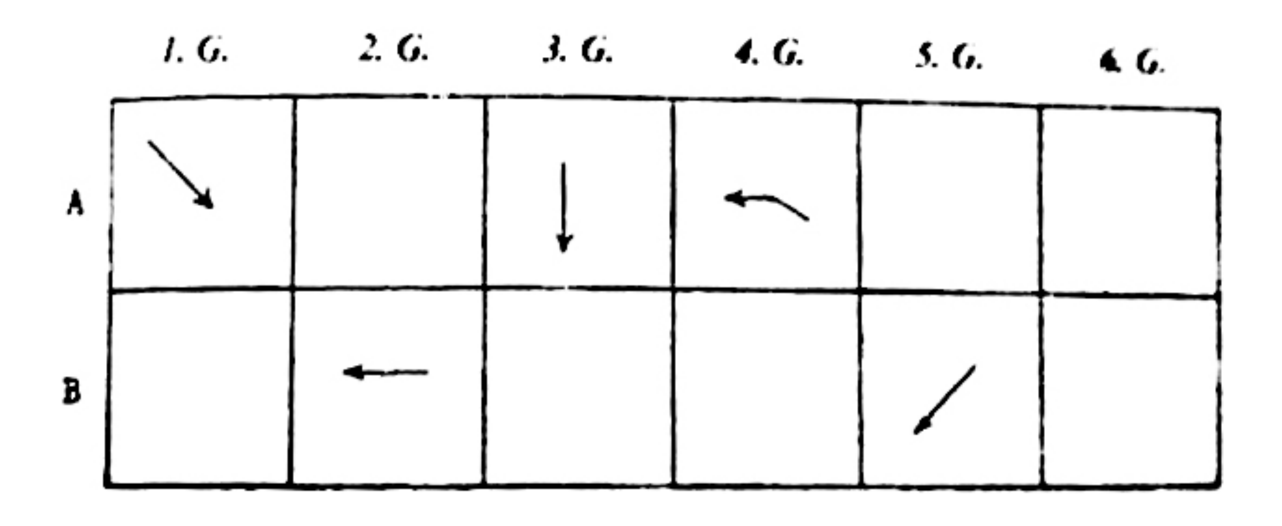
---

§7. КОНТР ФЕХТОВАНИЕ

Контр фехтование, которое служит для подготовки к «Мензур» - это батманы несвязанных подходов. Безусловно для этой задачи необходимо овладеть так называемым намерением, к которому применимы все наши примеры. Конечно, фехтовальщик не должен, как пожалуй иногда становиться заметным, бесцельно сбивать намерения, независимо от того, подходит оно противнику или нет. Дело в том, что нужно всегда иметь связь с обороной и защитой, от вражеской атаки рукой, которая может примениться в некоторой степени автоматически, без особых размышлений. Фактической сущностью контр фехтования является, позиция и выполнение отдельного плана, что дает возможность для точного удара. Если это не удается в первый раз, попробуйте его на второй, третий или четвертый раз, но вы всегда направляете свое намерение по разному, чтобы скрыть как на самом деле, от противника. Очень часто вы вынуждены противостоять противнику, тем самым принимая и выполняя совершенно новый план, во время одного и того же шага. Владение ситуацией - величайшее искусство фехтования, которое может быть достигнуто только через беспрерывную практику. Чтобы мало-помалу положить начало этому, лучший способ сделать – иметь двух квалифицированных, одинаково сильных и равных по важности фехтовальщиков. Спустя время, разница между противниками становиться в применение навыков, силы и количества. Слишком частые фехтования одних людей друг с другом вообще не рекомендуются, потому что они слишком быстро привыкают друг к другу и вскоре хорошо разбираться, в результате чего ничего нового не узнают. Именно особые формы атаки, основанные на индивидуальности отдельных фехтовальщиков, дают оппоненту возможность доказать свою решительность.

Чтобы фехтовальщики знали о своих ошибочных действиях, а так же о своих успехах и мочь сравнить обоюдные противостояния, это возможно, если учитель ведет таблицу контро фехтования, в которой стрелками обозначает направление удара.

НАПРИМЕР:



A:B=3:2

Фиг 44. Таблица контро фехтования

В данном примере записываются удары, которые наносятся фехтовальщиками. Таким образом, **(A)** имеет высокий терц, прим, удар рапирой, а **(B)** получил горизонтальную кварту и высокую кварту. В ходе №6 **(6 G.)** прошло безрезультатно.

Действуя таким образом, контр фехтования окажется не только полезным, но и выигрышным. Постепенно вы делаете контр фехтование похожим на Мензур, при помощи секунданта и аттестаций под тщательным соблюдением фехтовальных сводом правил и норм поведения студентов *(смотрите §9).* При этом учитель играет судью *(фигура 45).*

§8. СТУДЕНЧЕСКОЕ РАПИРНОЕ МЕНЗУРНОЕ ФЕХТОВАНИЕ

Под термином «Рапирный Мензур» понимается курс действий между двумя студентами с острой рапирой защищенных при помощью свода правил и поведения студентов. Различают поединки корпорантов-новичков и вызов на дуэль.

Поединок корпорантов-новичков - это те, к которым фехтовальщики относятся без какой-либо конкретной причины путем фехтования парных товарищеских поединков. При отборе противников на студенческом языке «Дуэлянтов», особое внимание уделяется равному мастерству в фехтовании, равному количеству и силе. Поединок корпорантов-новичков длится 15 минут.

Вызов на дуэль - это Мензур, который является причиной оскорбления. Вызов должен быть сделан в течение трех дней через секунданта. В течение 24 часов запрашиваемое лицо должно заявить, принимает ли он то же самое. Вызов на дуэль также можно вести 15 минут или занимать 25 минут, т.е. и до поражения.

Каждый мензур рассредоточен на 6-8 ударов от каждого. Они рассчитаны на минуту поочередно 4 и 3 хода.

Чрезмерно точное соблюдение правил действующих в Мензур, которые через свод правил и норм поведения студентов, становятся обязательными для каждого фехтовальщика входящего в Мензур.

§9. ФЕХТОВАЛЬНЫЙ СВОД ПРАВИЛ И НОРМ ПОВЕДЕНИЯ СТУДЕНТОВ

Фехтовальный свод правил и норм поведения студентов содержит определение по Мензур, о использование, оружия и повязки, и бинтов, описывает поведение дуэлянтов, секундантов и тестируемых, и объясняющий правила и объективный судья и лекарь-цирюльник. Поскольку фехтовальный свод правил и норм поведения студентов не везде одинаковые, а во многих студенческих корпорациях существуют различия, то в целом мы остановимся здесь на общепринятых правилах.

Разрешенное оружие и вспомогательные материалы подробно были расписаны в §1 II.

Важнейшим для Мензурного фехтования является строгое соблюдение команд. Мензурн открывается судьей следующими словами:

«Тишина для нанесения подходов на 15 минут» (или до поражения) между господином А из корпуса В, и господином В из корпуса С»

Начало самого боя следует по команде секунданта. Секунданта того, кого вызвали на дуэль: *«К Мензур, готов!»*
Посредник: *«Начинай!»*

Если же один из секундантов, по какой-то причине, хочет закончить ход, то он должен громко крикнуть *«Стоп!»* На каждый крик *«Стоп!»,* который исходит от секунданта, так же может исходить и от самого фехтующего или же помощника секунданта, секунданты в этот же момент должны быстро клинками вмешаться.

В начале каждого последующего хода, команды будут даваться секундантами попеременно: *«Готовы! Начали!»*

Во время целой Мензуры фехтовальщики не должны опускать свои руки, но разрешено их поддерживание за счет помощником секундантов. Тем не менее, каждая сторона может потребовать перерыв, который не должен превышать 5 минут. Поведение нарушающее правила дуэли будет сопровождаться выговором. У кого существует 3 выговора, должен быть удален с Мензура и выноситься плохая оружейная репутация, от которой он может освободиться только при помощи очищающей мензур.

Как действуют не по правилам в Мензуре:
1. удар до *«Начали!»* и после *«Стоп!»*
2. выйти из позиции или приподнять каблуки
3. чрезмерный наклоны тела вперед и назад
4. подергивание и отклонения головой
5. нанесение ударов не по правилам (горизонтальная терц, низкая терц и преднамеренное нанесение низких ударов)
6. укол

На команду *«Начали!»* в некоторых корпусах можно ударять высокую кварту в темпо, но чаще всего разрешено наносить любые высокие удары. Кезнерский Студенческий союз стремиться ввести по правилам, первый удар как совершенно любой удар. Если мензура заканчивается по правилам то судья должен это объяснить следующим образом:

Тишина 15 минут (25 минут), было фехтование, конец программы!



Фиг 45. Секундант в позиции

В свою очередь, если мензур должен быть прерван до истечения установленного времени, из-за фактического поражения или по каким либо другим причинам, то судья должен объявить завершение с указанием времени и причины.

Автор:

Адольф Мейер

Название:

Новая школа по правилам академического фехтования

Издатель «ФЛП Середняк Т.К.», 49000, Днепр, 18, а / я 1212
Свидетельство о внесении субъекта издательской деятельности в Государственный реестр
издателей, изготовителей и распространителей издательской продукции ДК № 4379 от 02.08.2012.
Идентификатор издателя в системе ISBN 7599
тел. (066)-55-312-55, (056)-798-04-00
E-mail: 7984722@gmail.com

